MB

VIDEO
ELECTRONICS

VECTREX

INDEPENDENT VIDEO SYSTEM

LIVRETS D'INSTRUCTIONS

LISTE DES JEUX

Jeux	Page
Minestorm	10
Blitz !	13
Berzerk	20
Armor Attack	23
Clean Sweep	27
Starhawk	31
Star Ship	34
Space Wars	39
Cosmic Chasm	43
HyperChase	47
Solar Quest	51
Scramble	54
Rip-Off	59
Bedlam	63
Fortress of Narzod	67
Flipper-Pinball	72
Web Warp	78
Spike	83
Soccer Football	87

MISE EN PLACE

Il est important de lire toutes les instructions énoncées dans ce livret avant d'utiliser votre jeu Vectrex.

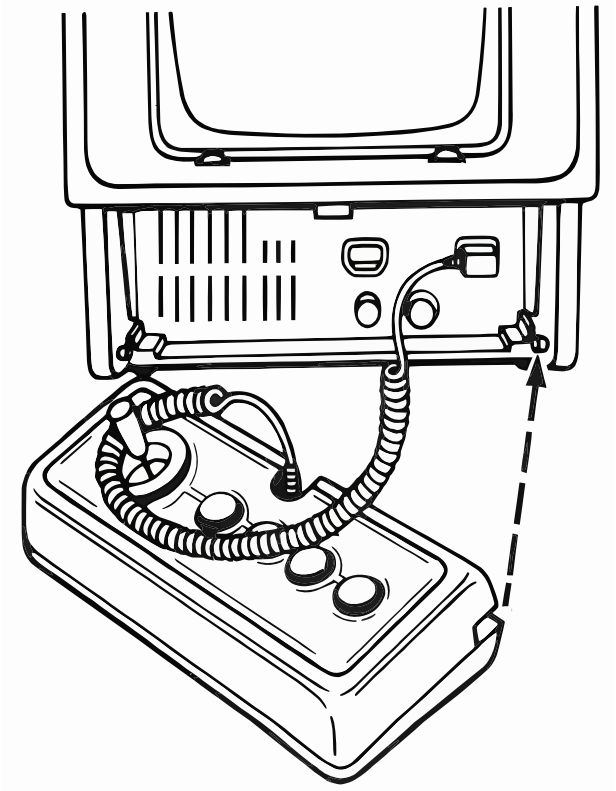
Le système Vectrex est conçu pour être placé sur une table. Pour une utilisation optimale, choisissez une table solide et suffisamment haute pour que l'écran de la console se trouve à hauteur de vos yeux lorsque vous jouez. Ne placez jamais la console sur un lit, sur un canapé, par terre, etc.

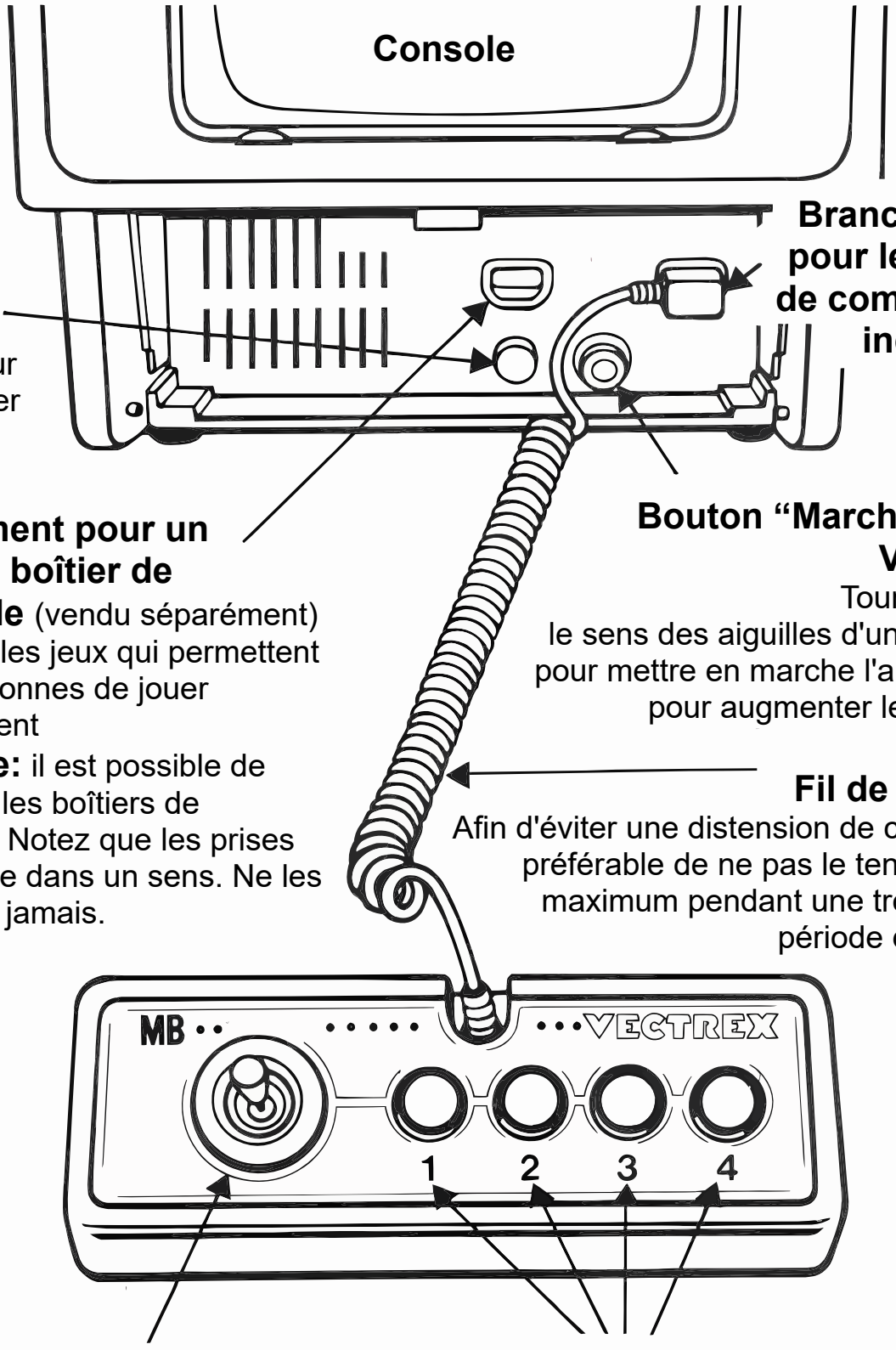
IMPORTANT : Pour empêcher l'appareil de chauffer, ne bloquez jamais les ouvertures situées à l'arrière et au bas de la console. Ces ouvertures ont été conçues pour fournir la ventilation nécessaire à l'appareil en service et elles ne doivent donc jamais être ni obstruées ni recouvertes.

LES COMMANDES

Rangement du Boîtier de Commande
Le boîtier de commande est fixé au bas de la console. Pour l'en détacher, il suffit d'appuyer sur les deux ergots placés de chaque côté. Pour replacer le boîtier au bas de la console, il faut:

- Enrouler le cordon une fois autour de la manette de commande puis le faire passer par dessus les boutons de commande.
- Faire glisser le boîtier sur les deux ergots.
- Pousser le boîtier jusqu'à ce qu'il s’enclenche bien.





Bouton "RESET"
Appuyer pour recommencer une partie.

Branchement pour le boîtier de commande incorporé

Branchement pour un deuxième boîtier de commande (vendu séparément) utilisé dans les jeux qui permettent à deux personnes de jouer simultanément

Remarque: il est possible de débrancher les boîtiers de commande. Notez que les prises n'entrent que dans un sens. Ne les forcez donc jamais.

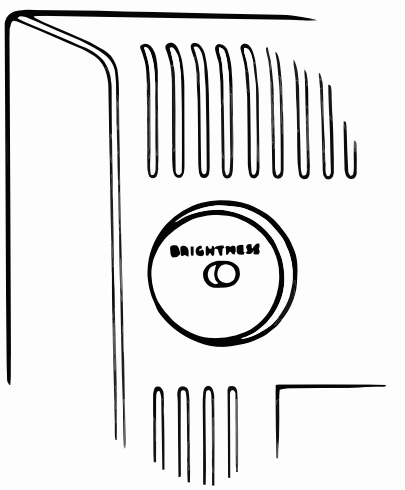
Bouton "Marche/Arrêt/ Volume"
Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre pour mettre en marche l'appareil et pour augmenter le volume.

Fil de raccord
Afin d'éviter une distension de ce fil, il est préférable de ne pas le tendre à son maximum pendant une trop longue période de temps.

Manette de commande à rétablissement vertical automatique
Permet dans certains jeux de contrôler la direction des courses. Pour plus de détails, voir les livrets d'instructions et les écrans transparents des différents jeux.

Quatre boutons de commande
Les fonctions de ces boutons dépendent de la cassette utilisée. Pour plus de détails, voir les livrets d'instructions et les écrans transparents des différents jeux.

Contrôle de la luminosité
(situé à l'arrière de la console).
Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la luminosité de l'image et dans l'autre sens pour la réduire.
Pour une qualité optimale, la luminosité devrait être réglée de manière à ce qu'il n'apparaisse pas de points blancs au centre de l'écran.

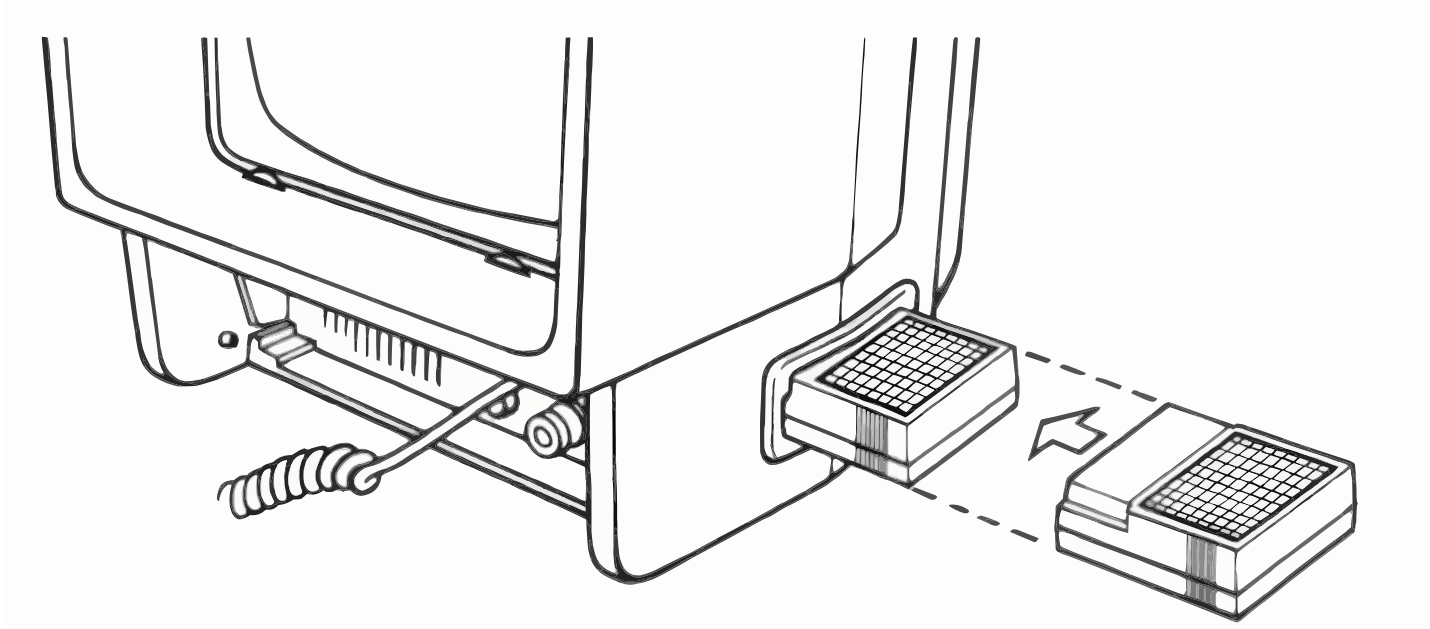


SÉCURITÉ

1. L'intérieur de l'appareil est sous haute tension. Aussi ne faut-il jamais ouvrir la console ni laisser tomber ou glisser quelque objet par les ouvertures situées à l'arrière de l'appareil.
2. Les fentes et les ouvertures situées à l'arrière et au bas de la console servent à la ventilation et empêchent ainsi l'appareil de trop chauffer. Elles ne doivent en aucune façon être couvertes ou obstruées. Elles pourraient être obstruées si l'appareil est placé sur une surface souple (ex. lit, canapé, moquette . . .). L'appareil ne doit pas non plus être placé dans un meuble ni encastré, par exemple dans une bibliothèque, a moins qu'il n'y ait une bonne ventilation.
3. La console, les cassettes et le boîtier de commande ne doivent pas être exposés à une chaleur trop forte. La console ne doit jamais être placée sur ou trop près d'un radiateur ou quelque autre appareil de chauffage.
4. || est important qu'aucun liquide ne soit renversé sur la console, les cassettes ou le boîtier de commande et l'appareil doit être tenu à l'abri de la pluie et de l'humidité.
5. L'appareil ne doit pas être utilisé près d'une source d'eau, par exemple près d'une baignoire ou d'un évier.
6. L'appareil fonctionne en 220V AC SEULEMENT.
7. Il faut toujours arrêter l'appareil et débrancher la console lorsqu'elle n'est pas en service ou lorsqu'on la nettoie.
8. Utiliser toujours la poignée incorporée de la console lorsque l'on transporte celle-ci.
9. Ne jamais utiliser d'accessoires s'ils ne sont pas recommandés par VECTREX.
10. Ne jamais rien placer sur le fil de raccord.

INSÉRER ET ENLEVER LES CASSETTES

IMPORTANT: Pour prolonger la vie de votre système Vectrex et pour en protéger les divers composants électroniques, il est recommandé d'arrêter l'appareil chaque fois que l'on insère ou enlève une cassette.



COMMENT INSÉRER UNE CASSETTE

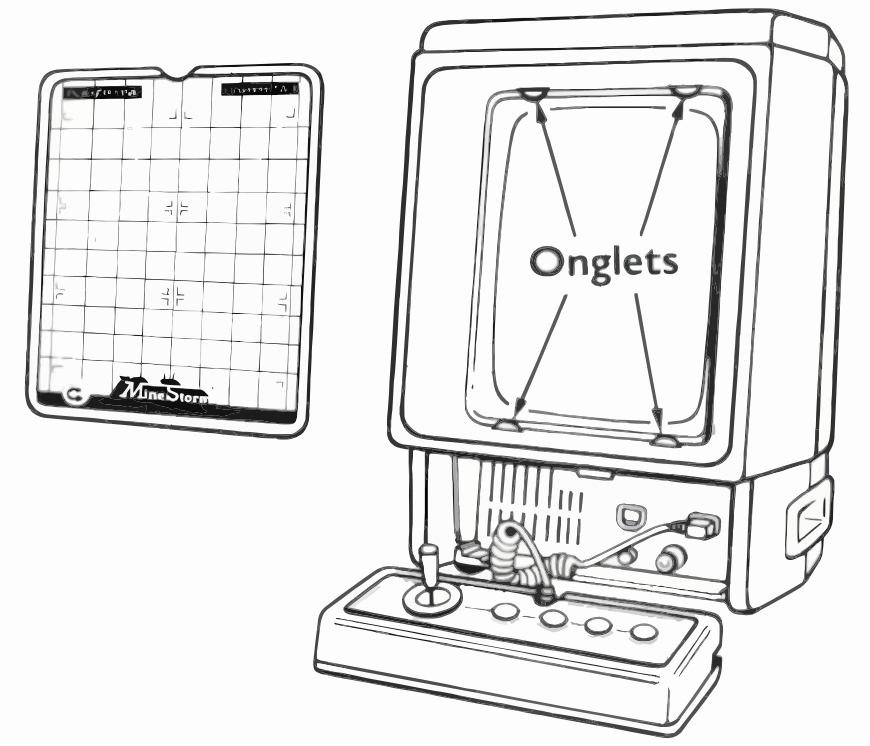
- S'assurer que la console soit arrêtée (position OFF).
- Tenir la cassette avec l'étiquette sur la face supérieure.
- Insérer la cassette soigneusement dans la fente placée sur le côté droit de la console.
- Veiller à ce que la cassette soit insérée jusqu'à la ligne marquée sur la face supérieure.

COMMENT ENLEVER UNE CASSETTE

- S'assurer que la console soit bien arrêtée (position OFF).
- Retirer la cassette de la fente.
- Ranger la cassette dans son emballage d'origine, ou dans un autre qui réponde aux mêmes conditions, afin d'en protéger les différents composants électroniques.

IMPORTANT: A la différence d'un écran de téléviseur conventionnel, l'écran de la console VECTREX utilise une technologie avancée qui donne à l'image une luminosité excellente et permet certains effets spéciaux tels que la rotation et le zoom avant/arrière. Il se peut donc que les images donnent parfois l'impression de "palpiter", spécialement si l'appareil est utilisé dans une pièce disposant d'un éclairage fluorescent. CETTE LÉGÈRE "PALPITATION" DES IMAGES EST NORMALE ET N'INDIQUE AUCUNE DÉFECTUOSITÉ DE VOTRE CONSOLE. L'écran transparent fourni avec chaque cassette a été spécialement conçu pour réduire au maximum cette légère "palpitation" des images.

PLACER ET ENLEVER LES ÉCRANS TRANSPARENTS



COMMENT PLACER L'ÉCRAN TRANSPARENT

- Glisser le bas de l'écran transparent derrière les deux onglets situés au bas de l'écran de la console.
- Placer un doigt dans l'encoche située en haut de l'écran transparent et presser légèrement de manière à ce que la partie supérieure de celui-ci se glisse derrière les deux onglets situés en haut de l'écran de la console.

COMMENT ENLEVER L'ÉCRAN TRANSPARENT

- Placer un doigt dans l'encoche située en haut de l'écran transparent et presser légèrement en tirant vers soi.
- Ranger ensuite l'écran transparent dans son emballage d'origine ou dans un autre qui réponde aux mêmes conditions.

COMMENCER UNE PARTIE

S'assurer d'abord que la cassette et l'écran transparent soient bien insérés.

REMARQUE: il n'est pas nécessaire d'insérer une cassette pour jouer au MINESTORM puisque ce jeu est automatiquement programmé sur la console. Tourner le bouton "OFF/ON/VOLUME" sur la position ON (sens des aiguilles d'une montre). Le titre VECTREX apparaîtra pendant quelques secondes puis sera remplacé par le nom du jeu programmé.
Régler le volume comme il convient.
Se reporter au livret qui accompagne chaque cassette pour le détail des règles de jeu.

MEILLEUR SCORE EN MÉMOIRE

Aussi longtemps que la machine est en marche et la cassette insérée, le meilleur score est gardé en mémoire du jeu en cours. Pour voir apparaître ce score, il suffit d'appuyer sur le bouton Reset. Cependant, dès que la machine est arrêtée et la cassette enlevée, le score disparaît.

ENTRETIEN ET RÉPARATION

1. Nettoyer la console, l'écran et les écrans transparents avec un chiffon doux légèrement humide. Ne jamais utiliser de nettoyant ou de liquide du type aérosol.
2. Ne pas essayer de réparer cet appareil soi-même.
3. Dans l'un des cas énoncés ci-dessous, écrivez - nous à l'une des adresses indiquées:
    a) Le fil de branchement est abîmé ou dénudé.
    b) Un liquide a été renversé sur l'appareil.
    c) L'appareil a été exposé à la pluie ou à l'eau.
    d) L'appareil a été endommagé, ne fonctionne pas ou ne fonctionne pas normalement.

MineStorm™

Mines flottantes. Elles dérivent simplement dans l'espace.

Mines magnétiques. Elles vous suivent où que vous alliez.

Mines boule-de-feu. Elles vous envoient une boule de feu dès que vous les touchez. On peut les éviter ou bien les détruire à l'aide d'une roquette.

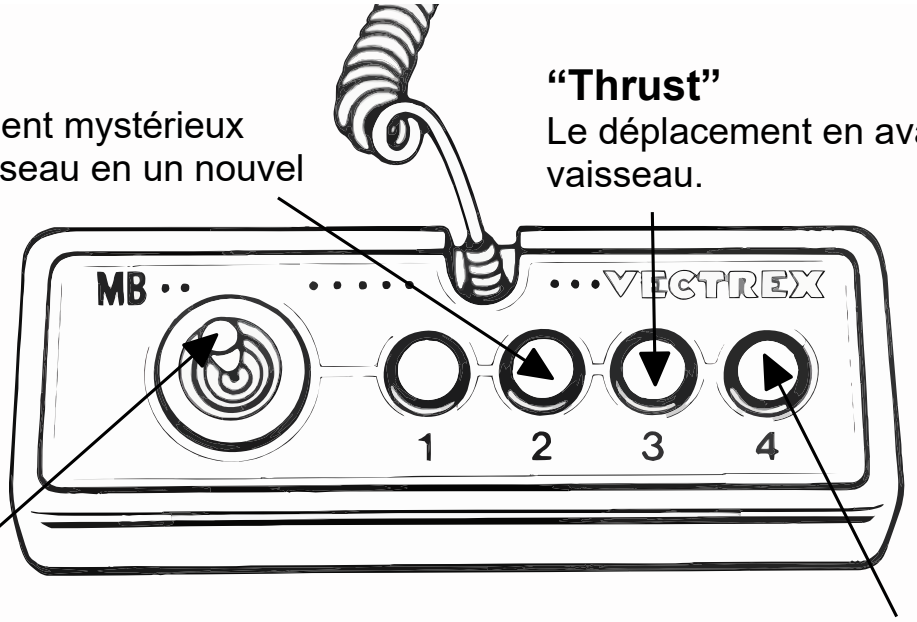
Mines boule-de-feu magnétiques. Elles sont une combinaison des deux précédentes sortes de mines.

COMMANDES DU JEU MINESTORM

Minestorm n'est conçu que pour être joué avec le boîtier de commande incorporé. Avec ce boîtier, il est possible de contrôler:

“Escape”
Le déplacement mystérieux de votre vaisseau en un nouvel endroit.

“Thrust”
Le déplacement en avant de votre vaisseau.



Le virage de votre vaisseau dans le sens des aiguilles d'une montre en poussant la manette de commande vers la droite.
Le virage de votre vaisseau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en poussant la manette vers la gauche.

“Fire”
Le tir de roquettes anti-mines.

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Minestorm peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription « PLAYER 1 » apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription « PLAYER 2 » apparaîtra alors sur l'écran. Lorsque l'on joue à deux, seul le boîtier de commande incorporé est nécessaire et les joueurs l'utilisent à tour de rôle. En appuyant de nouveau sur le bouton 1, on re-programme le jeu pour un seul joueur. Pour commencer une partie et donc pénétrer dans le premier champ de mines, il suffit d'appuyer sur le bouton 4.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le poseur de mines ennemi entre dans votre galaxie et parsème de mines un premier champ. Dès qu'il a disparu, votre vaisseau apparaît et en même temps quatre grosses mines commencent à se mouvoir. Manœuvrez votre vaisseau pour détruire ces mines. Faites virer votre vaisseau en utilisant la manette de commande et faites-le avancer à l'aide du bouton 4. N'oubliez pas que le bouton 2 peut vous transporter mystérieusement en un nouvel endroit de l'écran. Cependant, vous devez l'utiliser avec prudence … il pourrait vous mener à un danger bien plus grand que celui que vous avez voulu éviter! Déclenchez un tir de roquettes en appuyant sur le bouton 4. Cependant, plus vous détruirez de mines, plus nombreuses elles seront à se mouvoir. Et puis, prenez garde car le poseur de mines peut réapparaître pour faire son travail. Vous pouvez cependant le faire sauter lui aussi. Dès que vous avez dégagé cette partie de la galaxie, vous Voyagez immédiatement vers un autre champ de mines. Il y en a 13 de la sorte, chacun d'eux plus difficile que le précédent. Au début de chaque partie, vous disposez de 5 vaisseaux. Si vous dégagez 4 champs de mines, un vaisseau vous est accordé en prime. Si une mine vous touche, vous perdez un vaisseau. Le poseur de mines recommencera alors à parsemer de mines le champ où vous vous trouviez et s'il vous reste quelque vaisseau vous pourrez essayer à nouveau de le dégager.

Les mines
Il y a quatre sortes de mines qui apparaissent à différentes étapes de la partie (voir page 10). Chaque sorte de mines apparaît en trois tailles: grosse, moyenne et petite.

Les champs de mines
La difficulté des 13 différents champs de mines va croissante, mais dans chacun d'eux le jeu commence avec quatre grosses mines. Pour chaque grosse mine détruite, deux moyennes se mettent en mouvement. Pour chaque moyenne détruite, deux petites se mettent en mouvement. Dans le premier champ se trouvent quatre mines flottantes. Chaque nouveau champ comporte des combinaisons de mines plus difficiles. Serez-vous capable de découvrir quelles sortes de mines se trouvent dans le champ 13? Si vous survivez aux dangers des 13 champs de mines, vous entrerez dans un nouveau type d'univers. Avec sa poussière spatiale et ses forces étrangères, ce nouveau monde vous propose un défi dangereux.

LES POINTS

Vous marquez des points en détruisant les mines:

Sorte de mines	Grosse	Moyenne	Petite
Flottante	100	135	200
Boule-de-feu	325	360	425
Magnétique	500	535	600
Boule-de-feu magnétique	750	785	850

Vous marquez 110 points supplémentaires si vous parvenez à détruire la boule de feu elle-même et 1000 points si vous touchez le poseur de mines.

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs, il suffit d'appuyer sur l'un des quatre boutons de commande une fois que la partie précédente est terminée. Si vous désirez toutefois commencer une nouvelle partie avant que la précédente ne soit terminée, ou si vous désirez simplement changer le nombre de joueurs, il suffit d'appuyer sur le bouton RESET de la console.

BLITZ !

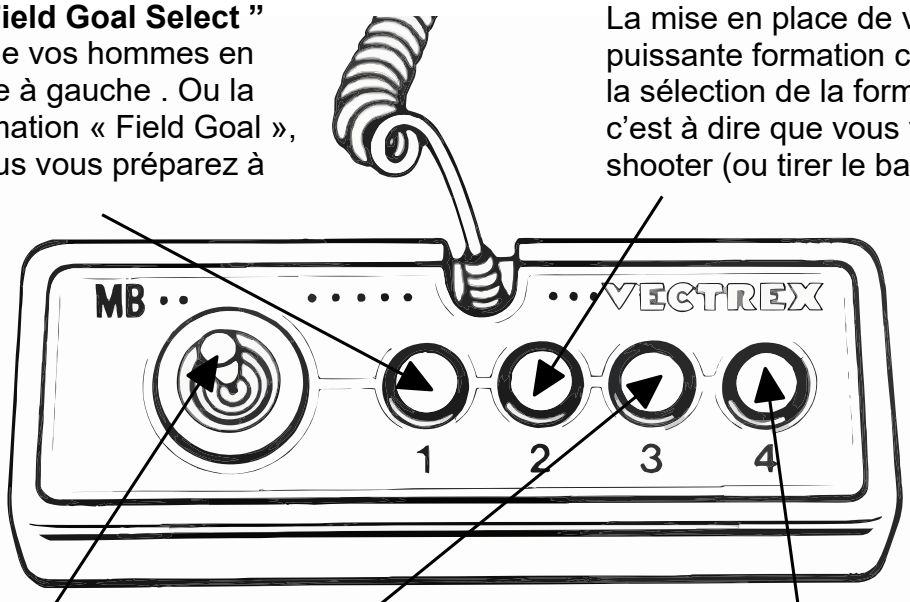
Découvrez l'univers rapide et dur du football américain. Éprouvez, en tant que meilleur joueur de votre équipe, tous les moments de joie et de surexcitation que procure un véritable match. Courez, passez le ballon, transformez les essais et foncez pour marquer en touche de buts. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou bien inviter un joueur adverse pour un match.

COMMANDES DU JEU BLITZ !

Lorsque programmé pour un seul joueur, Blitz ! se joue avec le boîtier de commande incorporé. **Si deux joueurs désirent jouer simultanément, un second boîtier de commande (vendu séparément) est nécessaire**. Avec ce ou ces boîtiers, il est possible de contrôler:

" Strong Left ou **Field Goal Select "**
La mise en place de vos hommes en formation renforcée à gauche . Ou la sélection de la formation « Field Goal », c'est à dire que vous vous préparez à tirer au but.

" Power Middle ou **Punt Select "**
La mise en place de vos hommes en puissante formation centrale . Et aussi la sélection de la formation « Punt », c'est à dire que vous vous préparez à shooter (ou tirer le ballon de volée).



" Spread ou **Pass** ou **Kick "**
La mise en place de vos hommes en formation dispersee. Et aussi, la passe du ballon ou le tir au pied.

(Manette de commande). Le déplacement du joueur qui porte le ballon quand il s'agit d'une action offensive. Le contrôle d'un de vos hommes quand il s'agit d'une action défensive.

" Strong right ou **Snap "**
La mise en place de vos hommes en formation renforcée à droite . Et aussi, la passe arrière du ballon (cette passe est appelée « snap » en football américain).

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Blitz ! peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2/GAME 1 apparaîtra alors sur l'écran. En appuyant de nouveau sur le bouton 1, on re-programme le jeu pour un seul joueur.

CHOIX D'UN JEU

Vous avez trois options de jeux. Le principe est le même pour chacun d'eux : seules la vitesse et la difficulté varient. Le jeu No. 1 est le plus lent et le plus facile ; le jeu No. 3 est le plus rapide et le plus difficile. Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 2 pour sélectionner le jeu désiré. Lorsqu'on met l'appareil en marche, le jeu No. 1 est automatiquement programmé. En appuyant sur le bouton 4, vous commandez la mise en place des joueurs pour le coup d'envoi. S'il n'y a qu'un seul boîtier de commande , ce dernier contrôle l'équipe « X » et l'ordinateur se charge de l'équipe « 0 ». S'il y a deux boîtiers de commande, celui de droite contrôle l'équipe « X » et celui de gauche l'équipe « 0 ».

BUT DU JEU

Il s'agit de marquer des essais (appelés « TOUCHDOWNS » en football américain). Pour cela, les joueurs doivent remonter le terrain, 10 yards par 10 yards (environ 10 mètres), en 4 ou moins de 4 mêlées à chaque fois (une mêlée s'appelle « Scrimmage » ou plus familièrement « DOWN »). Les joueurs essayent de remonter le terrain adverse soit en courant avec le ballon, soit en le passant. Il y a mêlée lorsqu'un joueur est plaqué au sol par la défense (un plaquage se dit « TACKLE »). Alors le jeu s'arrête et se font face pour une nouvelle mêlée qui se déroule à l'endroit même ou au niveau de l'endroit où a eu lieu le plaquage. La nouvelle position de départ donne la ligne de mêlée (scrimmage line) et chaque équipe doit choisir la formation la mieux appropriée. La mêlée commence dès que le joueur du

centre passe le ballon en arrière (SNAP) au joueur qui se trouve juste derrière lui. L'équipe offensive peut bénéficier de 4 mêlées maximum à la suite de quoi elle doit avoir avancé de 10 yards. Si ce n'est pas le cas, le ballon revient à l'équipe adverse. Une équipe marque un essai si l'un de ses joueurs réussit à porter le ballon derrière la ligne de but de l'adversaire. On peut aussi marquer des points en tirant au but (FIELD GOAL) ce qui peut être tenté à n'importe quel moment du jeu. Vous pouvez aussi shooter (« PUNT » en football américain) c'est à dire dégager au pied vers le camp de votre adversaire.

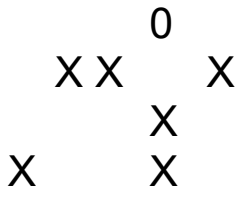
LE JEU

Sous les acclamations de la foule, les deux équipes arrivent sur le terrain et se préparent pour le coup d'envoi d'un match de 5 minutes. Le numéro de la mêlée que vous jouez est indiqué en bas à gauche de l'écran, et le nombre de yards dont vous devez avancer jusqu'à la prochaine marque de mêlée est inscrite à droite du terrain. La marque de mêlée est inscrite à gauche du terrain.
S'il n'y a qu'un joueur, le coup d'envoi sera donné automatiquement. S'il y a deux joueurs, celui contrôlant l'équipe « 0 » (c.a.d celui qui utilise le boîtier de commande gauche) devra appuyer sur le bouton 3 pour donner le coup d'envoi. Dès que le ballon touche le sol, l'équipe offensive doit le récupérer puis courir vers le camp adverse.
Dès qu'un joueur à été plaqué au sol, le terrain opère une rotation à 180° de manière à ce que l'équipe offensive se déplace toujours du bas de l'écran vers le haut.
Au début de chaque mêlée, le joueur contrôlant l'équipe offensive choisit une formation en appuyant sur l'un des 4 boutons. S'il y a deux joueurs, c'est alors à celui contrôlant l'équipe défensive de choisir une formation. Quand le jeu est programmé pour un joueur, l'ordinateur se charge de sélectionner une formation défensive. En tant qu'attaquant, vous avez le contrôle du personnage le plus lumineux: derrière la ligne de mêlée et avant que le ballon ne soit passé en arrière (SNAP), vous pouvez le faire se déplacer comme bon vous semble. Cependant, une fois que le ballon a été passé (en appuyant sur le bouton 4), vous contrôlez le joueur qui le détient. Ce sera toujours au joueur placé juste derrière le ballon que celui-ci sera passé. Si vous jouez la défense, vous avez toujours le contrôle du personnage le plus lumineux.
Comme dans un véritable match, il vous faudra de plus surveiller le chronomètre. Car, une fois les formations en place, vous ne disposez que de 30 secondes pour passer le ballon en arrière. Ce temps écoulé, il y aura

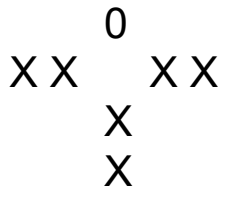
pénalisation pour retard dans le jeu. Une fois que le ballon a été passé en arrière, vous avez la possibilité de courir avec, de le passer, de shooter ou encore de tenter un tir au but.

Formations
Il existe 5 formations de base pour la mise en place de vos hommes :

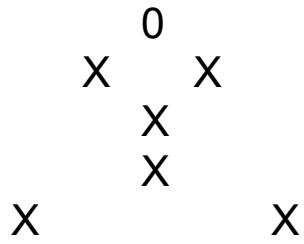
Formation renforcée à gauche (Bouton 1)



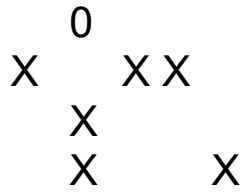
Puissante formation centrale (Bouton 2)



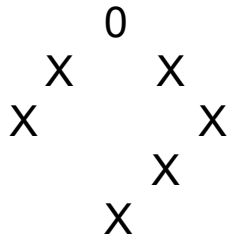
Formation dispersée (Bouton 3)



Formation renforcée à droite (Bouton 4)



Formation « Punt » ou « Field Goal » (voir la section « Shooter »)



Courir
Vous pouvez courir à chaque mêlée. A l'aide de la manette de commande contrôlez tous les déplacements de votre joueur.

Passer
Vous pouvez aussi, à chaque mêlée, passer le ballon. Pour cela, passez-le d'abord en arrière à votre joueur. **Veillez à toujours bien rester derrière la ligne de mêlée!** Puis attendez que l'un de vos hommes soit en bonne position, pointez la manette de commande sur lui et, en pressant le bouton 3, adressez-lui la passe. Il est encore possible ensuite, toujours à l'aide de la manette, de contrôler légèrement le déplacement du ballon, jusqu'à ce que la passe soit reçue ou que le ballon touche le sol. Veillez à ce qu'aucun de vos adversaires ne se trouve à proximité car il pourrait intercepter la

passe. Une fois cette dernière réussie, vous avez le contrôle du joueur en possession du ballon et pouvez continuer à courir vers le camp adverse.

Shooter
Vous pouvez de plus, soit shooter soit tirer au but. Pour shooter, placez d'abord vos joueurs dans l'une des formations possibles. Quand votre adversaire à fait de même, appuyez sur le bouton 2 qui commande la mise en place de vos joueurs en formation « PUNT » (tir au pied/tir de volée). Puis appuyez sur le bouton 4 pour passer en arrière le ballon à votre tireur. Comme pour une passe, orientez la manette de commande dans la direction de tir désirée, puis appuyez sur le bouton 3.
Pour tirer au but, placez d'abord dans l'une des formations possibles. Quand votre adversaire a fait de même, appuyez sur le bouton 1 qui commande la mise en place de vos joueurs en formation « FIELD GOAL » (tir au but). Les poteaux de but alors apparaîtront sur l'écran. Il reste ensuite à vous aligner sur les poteaux de but, à orienter votre tir à l'aide de la manette et finalement à appuyer sur le bouton 3 pour déclencher le tir.
Pour shooter ou pour tirer au but, vous devez vous trouver derrière la ligne de mêlée. Une fois en formation « PUNT » ou « FIELD GOAL » vous avez toujours la possibilité de courir avec le ballon après que celui-ci vous a été passé en arrière. Cependant, une fois dans l'une ou l'autre de ses formations, vous ne pouvez plus faire de passes.

Placage (tackle)
Si vous êtes plaqué au sol par votre adversaire ou si vous sortez du terrain, l'arbitre siffle et le jeu s'arrête. Les deux équipes reviennent , prêtes pour le prochain jeu.

Pénalisations
Retard dans le jeu-Si, une fois les joueurs mis en place, vous mettez plus de 30 secondes à passer le ballon en arrière, il y aura pénalisation:vous perdez 5 yards. Le chronomètre ne se remettra en marche qu'une fois le ballon passé.
Hors-jeu (OFFSIDE)-Si vous vous trouvez sur la ligne de mêlée quand la balle est passée en arrière, il y aura pénalisation:vous perdez 5 yards. Le chronomètre ne se remettra en marche qu'une fois votre nouvelle formation en place.
Perdre l'offensive-N'oubliez pas que le ballon revient à votre adversaire si vous ne gagnez pas 10 yards en 4 ou moins de 4 mêlées (c'est à dire si vous ne marquez pas un « Premier Down » (FIRST DOWN)).

Jeu pour un joueur
Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous avez toujours le contrôle de l'équipe offensive. Quand l'ordinateur se trouve en possession du ballon, il décide soit de shooter, soit de tirer au but. N'oubliez pas cependant de placer vos joueurs en position de défense avant que l'ordinateur ne shoote ou ne tire au but.

Jeu en auto-contrôle
Si vous ne choisissez pas une formation dans un laps de temps de 2 minutes, la partie commencera en auto-contrôle. Les formations et les passes seront décidées automatiquement. Vous ne pourrez plus contrôler que le déplacement des joueurs tandis que l'ordinateur décidera du reste jusqu'à la fin de la partie. En appuyant sur le bouton Reset de la console, vous pouvez mettre fin à ce jeu en auto-contrôle.

LES POINTS

Il y a trois manières de compter les points:

Action	Description	Points
Touchdown	Le ballon est porté ou passé dans la touche de but adversaire	7
Field Goal	Le ballon est envoyé dans le but adversaire (sur l'écran les mots « GOOD » ou « NO GOOD » selon que le but sera ou non marqué).	3
Safety	L'adversaire est plaqué dans sa propre touche de but.	2

Quand des points ont été marqués, un coup d'envoi doit être redonné pour que la partie continue. S'il n'y a qu'un joueur, le coup d'envoi sera donné automatiquement. S'il y a deux joueurs, celui contrôlant l'équipe qui vient de marquer devra appuyer sur le bouton 3 pour donner le coup d'envoi.

STATISTIQUES

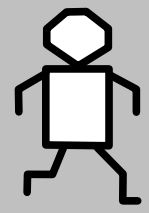
A la fin d'une partie, une page de statistiques apparaît sur l'écran. Celles-ci, pour l'équipe qui reçoit (HOME – joueur 1) et pour l'équipe en visite (VISITORS – joueur 2 ou ordinateur), résument la partie comme suit :

Score : « FIRST DOWN » (nombre de fois que vous avez gagné 10 yards en 4 ou moins de 4 mêlées).
Distance totale courue en yards : (YARDS RUSHING).
Longueur totale des passes en yards : (YARDS PASSING).
Seront de plus inscrites sur l'écran la course la plus longue (LONG RUN), ainsi que la passe la plus longue (LONG PASSE). La longueur de la plus longue passe comprend aussi la distance que vous avez courue après avoir attrapé la balle.

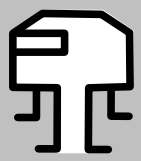
UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs et la même option de jeu, il suffit d'appuyer sur l'un des 4 boutons de commande une fois que la partie est terminée. Si vous désirez toutefois commencer une nouvelle partie avant que la précédente ne soit terminée, ou si vous désirez simplement changer le nombre de joueurs ou l'option de jeu, il suffit d'appuyer sur le bouton RESET de la console.

BERZERK*



Humanoïde



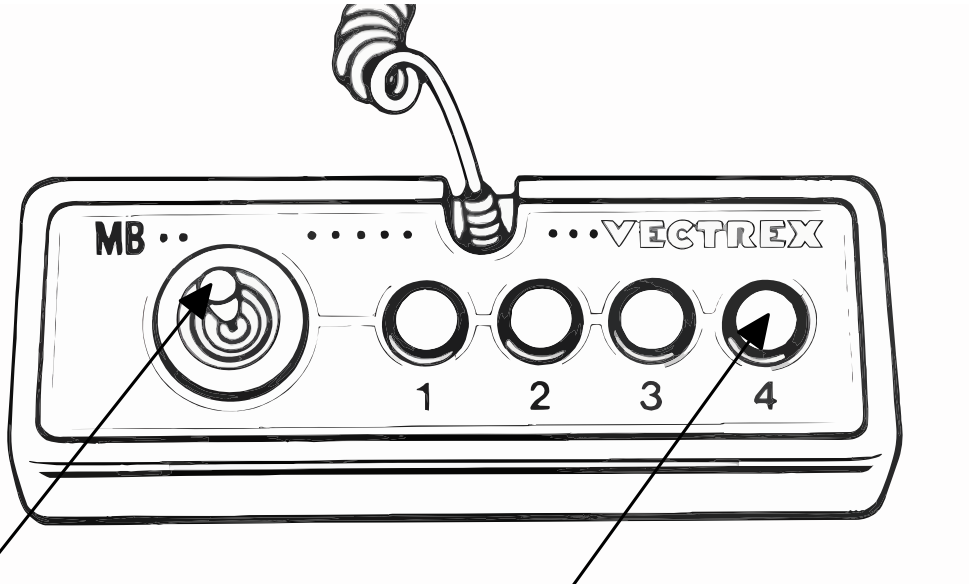
Robots

Otto le Méchant

Guidez votre Humanoïde à travers le labyrinthe électrifié qui est le domaine des Robots. Peut-être parviendrez-vous à tuer le premier groupe de Robots. Mais ce succès ne vous garantira pas la survie. Car d'autres arriveront et commenceront à vous tirer dessus. De plus, un autre danger vous guette en la personne d'Otto le Méchant. Il peut en effet sauter par-dessus les murs et vous écraser si vous vous attardez trop longtemps dans le labyrinthe.

COMMANDES DU JEU BERZERK

Berzerk n'est conçu que pour être joué avec le boîtier de commande incorporé. Avec ce boîtier, il est possible de contrôler:



Les déplacements en avant de votre humanoïde dans les directions indiquées sur le transparent.

Les tirs de balles sur les Robots au fur et à mesure de votre avance.

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Berzerk peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2/GAME 1 apparaîtra alors sur l'écran. Lorsque l'on joue à deux, seul le boîtier de commande incorporé est nécessaire et les joueurs l'utilisent à tour de rôle. En appuyant de nouveau sur le bouton 1, on re-programme le jeu pour un seul joueur. Pour faire apparaître le premier Labyrinthe et commencer une partie, il suffit d'appuyer sur le bouton 4. Les personnages qui apparaîtront dans les Labyrinthes sont présentés à la page 20.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Dès que votre Humanoïde pénètre dans le Labyrinthe électrifié, il se met à clignoter. À l'aide de la manette de commande, faites-le se déplacer dans l'une des 8 directions possibles. Tout en courant ainsi à travers le Labyrinthe, vous essayez d'anéantir les Robots qui y habitent. Appuyez sur le bouton 4 pour tirer des balles dans la direction de votre déplacement. Faites bien attention de n'entrer en collision ni avec les murs ou ni avec un Robot car ils sont électrifiés et peuvent vous détruire. Vous pouvez vous échapper du Labyrinthe à tout moment en empruntant l'une des sorties. Cependant chaque fois que vous quittez un Labyrinthe vous vous trouvez transporté dans un autre Labyrinthe habité de même par des Robots. Il peut y avoir de 1 à 11 Robots dans chaque Labyrinthe.

Les Humanoïdes

A début de partie, vous avez trois Humanoïdes. Un Humanoïde vous est attribué en prime pour chaque 5000 points marqués.

Les Robots

Tout d'abord, il vous sera facile d'abattre les Robots car ils ne tireront pas sur vous. Cependant, au fur et à mesure que votre score s'améliore, les robots se font plus malins et finissent par tirer, de plus en plus souvent, et par se déplacer de plus en plus rapidement.

Otto le méchant
Si vous restez un certain temps dans le Labyrinthe, Otto le Méchant apparaît et essaye aussitôt de vous détruire en vous écrasant. Il peut sauter par-dessus les murs et est immunisé contre vos balles. Aussi votre seule chance de lui échapper de vous précipiter vers le prochain Labyrinthe.Si vous êtes touché par un Robot ou par Otto le Méchant, vous perdez un homme et êtes aussitôt transporté dans un autre Labyrinthe.

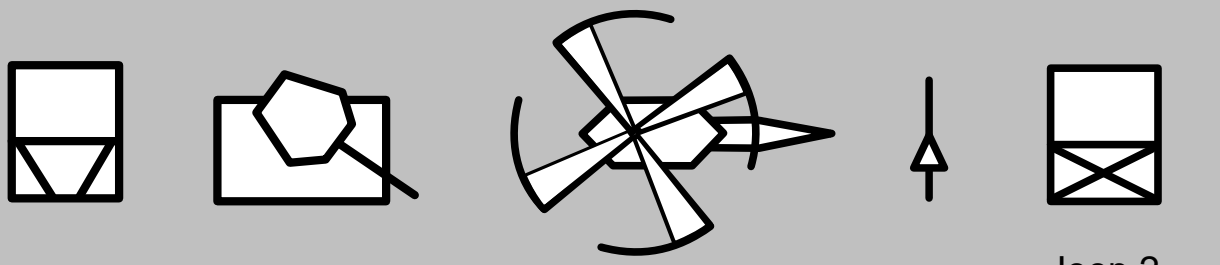
LES POINTS

Chaque robot détruit vous rapporte 50 points. Si un Labyrinthe est entièrement débarrassé de ses Robots, vous recevez 10 points en prime pour chaque robot qui s’y trouvait.

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs, il suffit d'appuyer sur l'un des quatre boutons de commande une fois que la partie précédente est terminée. Si vous désirez toutefois commencer une nouvelle partie avant que la précédente ne soit terminée, ou si vous désirez simplement changer le nombre de joueurs, il suffit d'appuyer sur le bouton RESET de la console.

ARMOR .. ATTACK*



Jeep1 | Tank | Hélicoptère | Votre Missile | Jeep 2 (n'apparaît que dans le jeu pour 2)

Conduisez votre jeep dans les rues d'une ville occupée. Dissimulez-vous derrière les bâtiments et lancez vos attaques surprises contre les tanks ennemis. Si vous jouez avec un allié, vos chances de survie seront plus grandes. Mais attention à l'hélicoptère meurtrier qui vous survole ! Avec cet ennemi là, vous êtes à l'abri nulle part !

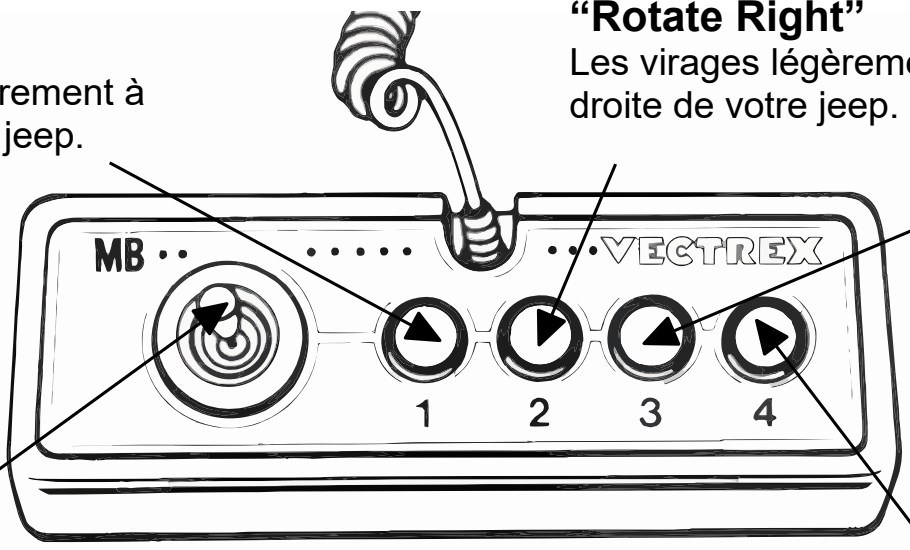
COMMANDES DU JEU ARMOR ATTACK

Pour un seul joueur, Armor Attack se joue avec le boîtier de commande incorporé. **Un second boîtier de commande (vendu séparément) est nécessaire si deux joueurs désirent jouer simultanément**. Avec ce ou ces boîtiers, il est possible de contrôler:

"Rotate Left"
Les virages légèrement à gauche de votre jeep.

"Rotate Right"
Les virages légèrement à droite de votre jeep.

"Thrust"
Le déplacement en avant de votre jeep.



Virage dans le sens des aiguilles d'une montre en poussant la manette vers la droite. Virage dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en poussant la manette vers la gauche.

"Fire"
Le tir de missiles.

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Armor Attack peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2/GAME 1 apparaîtra alors sur l'écran. En appuyant de nouveau sur le bouton 1, on re-programme le jeu pour un seul joueur.

CHOIX D'UN JEU

Vous avez trois options de jeux :

Jeu No. 1
Les bâtiments apparaissent clairement sur l'écran et vous avez une vision nette des obstacles. La manette de commande vous permet de faire tourner votre jeep. Mais vous pouvez utiliser les boutons 1 et 2 afin d'ajuster votre conduite et votre jeep ne tournera plus alors que **légèrement** à droite ou **légèrement** à gauche.

Jeu No. 2
Les bâtiments apparaissent sur l'écran comme lors du jeu précédent. La manette de commande ainsi que les boutons 1 et 2 vous permettent de faire tourner votre jeep vers la droite ou vers la gauche : il ne vous est plus possible maintenant d'ajuster votre conduite.

Jeu No. 3
Les bâtiments n'apparaissent plus sur l'écran : vous êtes sans visibilité dans un labyrinthe. La manette de commande ou les boutons 1 et 2 peuvent être utilisés comme lors du jeu précédent.
Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, appuyez sur le bouton 2 pour choisir votre jeu. Par exemple, si vous appuyez 2 fois sur le bouton 2, l'inscription PLAYER 1/GAME 3 apparaîtra sur l'écran. Quand vous mettez la machine en marche pour la première fois, le jeu No. 1 est automatiquement programmé. Appuyez sur le bouton 4 pour commencer la

partie. Les objets que vous trouverez dans la ville sont représentés à la page 23.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Votre jeep apparaît au milieu d'une ville bombardée qui est encore occupée par vos ennemis. S'il y a deux joueurs, deux jeeps apparaîtrons. Un tank ennemi s'approche des banlieues de la ville. Vous devez le détruire avant qu'il ne vous détruise. Manœuvrez à l'aide de la manette ou des boutons 1 et 2, et faîtes-la avancer à l'aide du bouton 3. Lorsque vous vous trouvez à portée de tir, lancez vos missiles en pressant le bouton 4. Mais attention, un tir au but ne fera qu'endommager le tank et il vous faudra le toucher une seconde fois pour le détruire. Cependant, plus vous en détruirez, plus l'ennemi en lancera dans la bataille. Finalement, un hélicoptère sera envoyé contre vous. Vos missiles pourront l'atteindre mais vous n'aurez désormais plus aucun lieu où vous abriter.

Les jeeps

Au début de chaque partie, vous avez 5 jeeps. Une jeep vous est accordée en prime chaque fois que vous avez abattu 5 hélicoptères.

LES POINTS

Voici ce que vous rapporte la destruction des tanks et des hélicoptères :

	Action	Points
	Tank touché une première fois	200
	Tank touché une deuxième fois	300+prime
	Hélicoptère abattu	1000

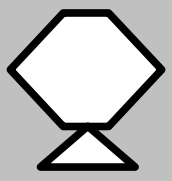
Une prime équivaut à 100 points pour chaque hélicoptère abattu. Après 5 hélicoptères abattus, la prime recommence à 100 pour les suivants.

UNE NOUVELLE PARTIE

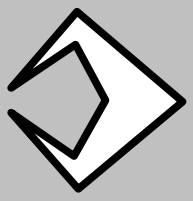
Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs et la même option de jeu, il suffit d'appuyer sur l'un des 4 boutons de commande

une fois que la partie est terminée. Si vous désirez toutefois commencer une nouvelle partie avant que la précédente ne soit terminée, ou si vous désirez simplement changer le nombre de joueurs ou l’option de jeu, il suffit d'appuyer sur le bouton RESET.

CLEAN SWEEP



Votre aspirateur

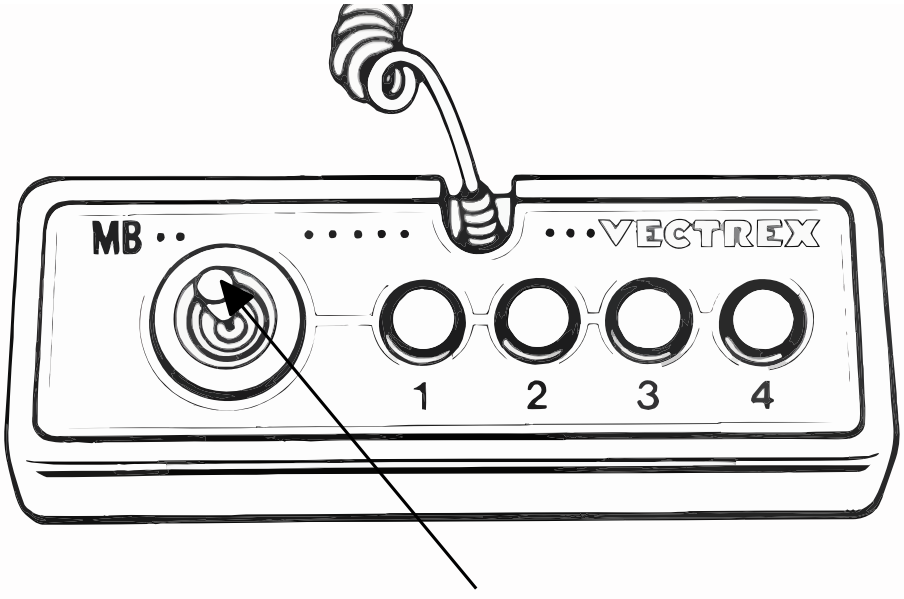


Les Cambrioleurs

Des cambrioleurs viennent de faire sauter la banque. Vous êtes le Directeur et vous ne disposez que d'un aspirateur pour ramasser la fortune qui traîne parmi les décombres. Mais attention, les voleurs vont revenir et s'en prendre à vous. La tension va très vite monter et afin de la porter au paroxysme, il ne vous reste plus qu'à éteindre toutes les lumières de la banque et continuer à ramasser l'argent dans les couloirs noirs du labyrinthe.

COMMANDES DU JEU CLEAN SWEEP

Clean Sweep n'est conçu que pour être joué avec le boîtier de commande incorporé. Avec ce boîtier, il est possible de contrôler:



Les déplacements verticaux et latéraux de votre aspirateur.

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Clean Sweep peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription “PLAYER 1” apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 1 si l’on désire jouer à deux. L'inscription “PLAYER 2” apparaîtra alors sur l'écran. Lorsque l'on joue à deux, seul le boîtier de commande incorporé est nécessaire et les joueurs l'utilisent à tour de rôle. En appuyant de nouveau sur le bouton 1, on re-programme le jeu pour un seul joueur. Pour commencer une partie et donc pénétrer dans le premier champ de mines, il suffit d'appuyer sur le bouton 4.

CHOIX D’UN JEU

Vous avez deux options de jeux :

Jeu No. 1
Les couloirs de la banque sont visibles sur l’écran et représentent un labyrinthe. Vous avez une image claire des différents passages.

Jeu No. 2
Les couloirs ne sont plus visibles. Vous êtes sans visibilité dans un labyrinthe. Il s’agit en fait de lutter contre les cambrioleurs sans qu’aucune lumière ne soit allumée dans la banque.
Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, appuyez sur le bouton 2 pour choisir le jeu No. 2 et l'inscription PLAYER 1/GAME 2 apparaîtra alors. Pour revenir au jeu No. 1, appuyez de nouveau sur le bouton 2. Quand vous mettez la machine en marche, le jeu No. 1 est automatiquement programmé. Pour commencer la partie, il suffit d’appuyer sur le bouton 4 . Les objets que vous rencontrerez dans la banque sont représentés à la page 27.

LE JEU

Des malfaiteurs viennent d’essayer de cambrioler votre banque. Ils ont utilisé de la dynamite et un désordre épouvantable règne maintenant dans

les locaux. Dans les couloirs en labyrinthe l'argent traîne éparpillé. A l'aide de la manette de commande, vous allez passer votre aspirateur dans toute la banque afin de ramasser cet argent. Votre aspirateur peut se mouvoir de bas en haut, de gauche à droite et vice versa. Mais comme la contenance du sac de votre aspirateur est limitée, vous le verrez peu à peu se gonfler. Quand il sera plein, vous devrez aller le vider de son précieux contenu dans la chambre forte située au centre de l'écran. Il n'est pas obligatoire d'attendre que le sac soit plein pour déposer l'argent dans la chambre forte. Le ramassage de l'argent avec l'aspirateur n'est pas facile car les cambrioleurs reviennent un par un et s'en prennent à vous. Il faudra les éviter ou bien, après vous êtes « survolté », essayer à votre tour de les anéantir.

Le survoltage
Si vous entrez dans l'une des quatre pièces spéciales situées aux quatre coins de la banque, votre aspirateur peut être momentanément « survolté ». Aussi longtemps que dure cet état de « survoltage », vous pouvez anéantir les cambrioleurs. Mais dès lors que vous commencez à clignoter, prenez garde ... le « survoltage » touche à sa fin. Après que vous avez utilisé l'une des quatre pièces spéciales, ses portes se ferment et vous ne pouvez plus la ré-utiliser jusqu'à ce que vous ayez aspiré tout l'argent qui se trouvait à cet étage de la banque et atteint l'étage suivant.

Vous êtes perdu
Au début de chaque partie, vous avez cinq aspirateurs. Si vous totalisez 10.000 points, vous entendrez un signal musical et recevrez un aspirateur en prime. Si un cambrioleur s'en prend à vous, vous êtes perdu et disparaissez de l'écran. Cependant, s'il vous reste un ou plusieurs aspirateurs, vous réapparaîtrez au centre de l'écran et pourrez poursuivre votre tâche à l'étage où vous vous trouviez.

Le labyrinthe
Il s'agit d'un réseau de couloirs dont la chambre forte est le centre. Vous êtes toujours à l'abri des cambrioleurs lorsque vous vous trouvez dans la chambre forte. Quatre portes ouvrent sur chacun des côtés du labyrinthe. Vous pouvez très bien quitter le labyrinthe par l'une d'entre d'elles et y revenir par celle qui lui fait face.

Les étages
Quand vous avez aspiré tout l'argent qui se trouvait à un étage, vous êtes transporté à l'étage suivant où il y a un labyrinthe nouveau et plus

compliqué que le précédent. Votre aspirateur se remplit maintenant plus vite et les cambrioleurs entrent plus tôt en scène et se déplacent plus rapidement.

LES POINTS

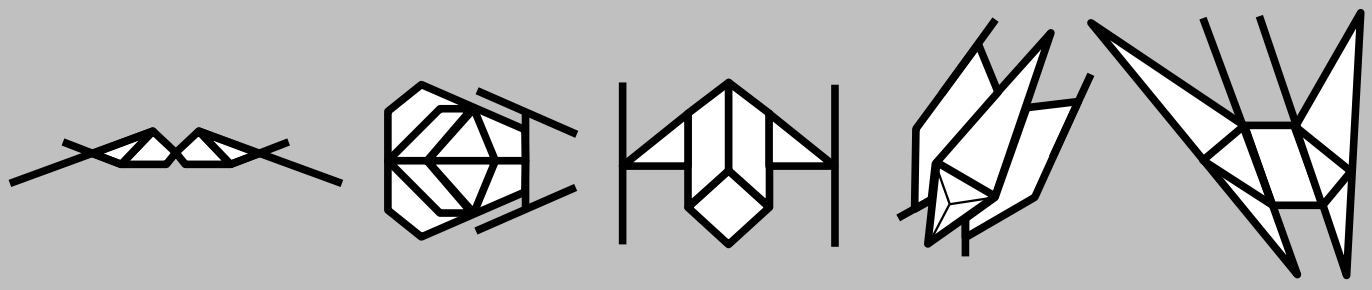
Les points sont comptés comme suit :

Action	Points
Pour chaque dollar ramassé	10
Pour chaque dollar déposé dans la chambre forte	20
Survoltage dans les pièces spéciales	50
Si, alors que vous êtes survolté, vous :	
anéantissez 1 cambrioleur	100
anéantissez 2 cambrioleurs	200
anéantissez 3 cambrioleurs	400
anéantissez 4 cambrioleurs	800

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs et la même option de jeu, il suffit d'appuyer sur l'un des 4 boutons de commande une fois que la précédente partie est terminée. Si l’on désire toutefois commencer une nouvelle partie avant que la précédente ne soit achevée, ou si l’on désire simplement changer le nombre de joueurs ou l’option de jeu, il suffit d'appuyer sur le bouton RESET.

STARHAWK*



Vaisseau de Commandement | Fusée | Vaisseau Spatial | Missile | Bombardier

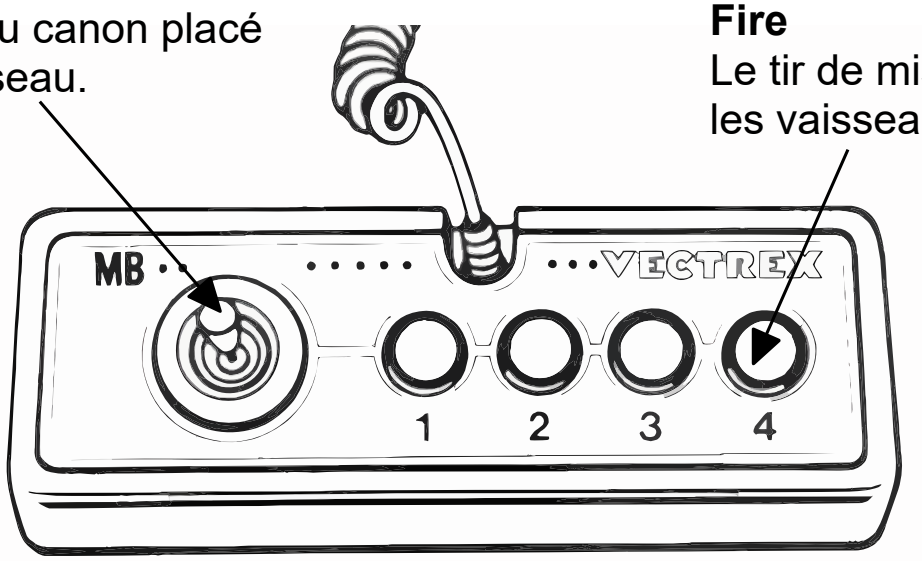
Attachez votre ceinture ! Vous voici pilote chargé de défendre la souveraineté de votre planète. Un clignement de l'œil et vous risquez de manquer l'envahisseur ennemi !

COMMANDES DU JEU STARHAWK

Pour un seul joueur, STARHAWK se joue avec le boîtier de commande incorporé. **Un second boîtier de commande (vendu séparément) est nécessaire si deux joueurs désirent jouer simultanément**. Avec ce ou ces boîtiers, il est possible de contrôler:

L'orientation du canon placé sur votre vaisseau.

Fire
Le tir de missiles contre les vaisseaux ennemis.



LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

STARHAWK peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 1 du boîtier de commande si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2/GAME 1 apparaîtra alors sur l'écran. En appuyant de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer la partie, on re-programme le jeu pour un seul joueur.

CHOIX D'UN JEU

Vous avez le choix entre deux jeux :

Jeu No. 1
L'orientation de votre canon sera proportionnelle aux mouvements de la manette, C'est à dire que si vous inclinez la manette légèrement vers la droite puis la laissez se re-centrer elle-même, votre canon s'orientera légèrement à droite et restera dans cette position.

Jeu No. 2
L'orientation de votre canon dépend directement des mouvements de la manette. C'est à dire que si vous désirez orienter votre canon vers la droite, vous devrez incliner la manette vers la droite puis la maintenir dans cette position si vous désirez conserver l'orientation choisie.
Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 2 pour programmer le Jeu No. 2. L'inscription PLAYER 1/GAME 2 apparaîtra alors sur l'écran. Pour revenir au Jeu No. 1, appuyez de nouveau sur le bouton 2. Lorsque vous mettez la machine en route, le Jeu No. 1 est automatiquement programmé. Pour commencer la partie, il suffit d'appuyer sur le bouton 4. Les objets que vous rencontrerez dans l'espace sont représentés en page 31.

LE JEU

Il s'agit de survoler votre planète afin de protéger vos confrères des vaisseaux étrangers qui essayent de pénétrer votre univers. À l'aide de la

manette, orientez votre canon et déclenchez l'envoi de missiles en pressant le bouton 4. Vous ne disposez que de 60 secondes pour anéantir le maximum d'unités ennemies. S'il y a deux joueurs, ils se partagent la même tâche de protection mais rivalisent l'un avec l'autre pour détruire le maximum d'appareils ennemis !

Les Vaisseaux de Commandement
A intervalles de quelques secondes, un Vaisseau de Commandement ennemi signale sa présence puis apparaît. Si vous le détruisez, la rotation de la planète s'accélère, votre champ de tir s'agrandit pendant 5 secondes, et chaque vaisseau ennemi détruit vous rapporte le double de ponts.

LES POINTS

Pour chaque unité ennemie détruite, vous marquez :

	Vaisseau de Commandement	800
	Fusée	500
	Vaisseau Spatial	300
	Missile	200
	Bombardier	100

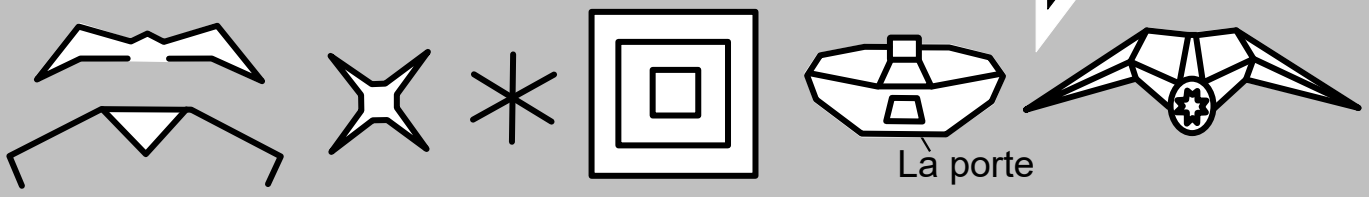
PRIME

Une prime de 20 secondes vous est accordée chaque fois que vous totalisez 10.000 points et les vaisseaux apparaîtront plus fréquemment. Cependant, après chaque prime, il vous faudra améliorer vos tirs car les vaisseaux deviendront de plus en plus difficiles à toucher.

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs et la même option de jeu, il suffit d'appuyer sur le bouton 3 ou sur le bouton 4 une fois que la partie précédente est terminée. Si vous désirez commencer une nouvelle partie avant que la précédente ne soit achevée, ou si vous désirez changer le nombre de joueurs ou l'option de jeu, appuyez sur le bouton RESET.

STAR SHIP



Les ennemis étrangers | Les torpilles ennemies | Le Gouffre Noir | Votre Station Spatiale | Le Vaisseau Ravitailleur ennemi

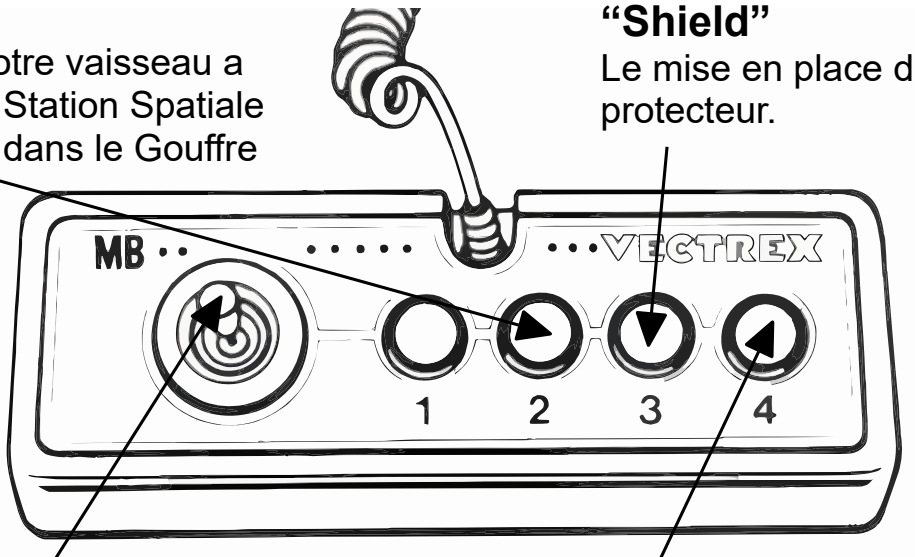
Bienvenue aux commandes de votre vaisseau spatial, Capitaine ! Votre mission consiste à localiser puis à détruire le Vaisseau Ravitailleur ennemie. Il faudra traverser neuf secteurs spatiaux, chacun plus dangereux que les précédent, ou bien prendre au plus court et passer par le Gouffre Noir. Prenez garde ! L'espace dissimule des êtres étrangers qui vous guettent pour vous anéantir.

COMMANDES DU JEU STAR SHIP

Star Ship n'est conçu que pour être joué avec le boîtier de commande incorporé. Avec ce boîtier, il est possible de contrôler:

"Power Link"
L'amarrage de votre vaisseau a la porte de votre Station Spatiale ou son transport dans le Gouffre Noir.

"Shield"
Le mise en place d'un bouclier protecteur.



Le deplacement dans l'espace de votre vaisseau vu par le pilote.

"Fire"
Le tir au laser contre l'ennemi étranger et contre ses torpilles.

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Star Ship peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2/GAME 1 apparaîtra alors sur l'écran. Quand il y a deux joueurs, seul est nécessaire le boîtier de commande incorporé et les joueurs l'utilisent à tour de rôle. En appuyant de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer une partie, on re-programme le jeu pour un seul joueur.

CHOIX DU SECTEUR « GOUFFRE NOIR »

Parmi les 8 premiers secteurs, vous pouvez choisir celui qui contiendra le Gouffre Noir. C'est un raccourci pour atteindre le Vaisseau Ravitailleur ennemi. Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, vous pouvez, en appuyant sur le bouton 2, choisir le secteur dans lequel vous désirez voir apparaître le Gouffre Noir. Si, par exemple, vous appuyez deux fois sur le bouton 2, l'inscription PLAYER 1/GAME 3 apparaîtra et le Gouffre Noir se trouvera donc dans le secteur 3. Lorsque vous mettez la machine en marche, le Gouffre Noir se situe automatiquement dans le secteur 1. Il suffit d'appuyer sur le bouton 4 pour pénétrer dans le premier secteur spatial et commencer une partie. Si, après avoir choisi le nombre de joueurs et le secteur où se trouvera le Gouffre Noir, vous n'appuyez pas sur le bouton 4, la partie commencera en « self-play », c'est à dire sans votre contrôle. Cependant, si vous appuyez sur n'importe quel bouton de commande à ce moment-là, la partie reprendra à son tout début. Les objets que vous rencontrerez dans l'espace sont représentés en page 34.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

En tant que capitaine de votre vaisseau spatial, vous assistez à l'action de la cabine de pilotage. Manœuvrez votre vaisseau à l'aide de la manette et pointez votre canon sur la cible. En appuyant sur le bouton 4, déclenchez des tirs au laser contre votre ennemi et contre les torpilles qu'il vous envoie. Si vous manquez ces dernières, appuyez vite sur le bouton 3 qui

déclenchera la mise en place d'un bouclier protecteur contre lequel elles rebondiront. Une fois que vous avez détruit tous les vaisseaux qui se trouvaient dans un secteur, vous passez au secteur suivant. Dans chaque nouveau secteur se trouve un nombre plus grand d'ennemis qui se déplacent plus rapidement. Si vous parvenez à débarrasser les huit premiers secteurs des vaisseaux ennemis, vous atteindrez le secteur 9 et là ... il vous faudra affronter le Vaisseau Ravitailleur meurtrier de votre ennemi. Au début de chaque partie, vous disposez de 3 vaisseaux. Pour chaque Vaisseau Ravitailleur que vous parvenez à détruire, il vous est accordé un vaisseau en prime.

Vous êtes touché
Lorsqu'une torpille vous touche, elle brise le pare-brise de votre cabine de pilotage. S'il vous reste des vaisseaux, vous pouvez tenter une nouvelle fois de débarrasser de l'ennemi le secteur où vous vous trouvez.

Le Gouffre Noir
Plutôt que de livrer combat dans les huit secteurs afin d'atteindre le secteur 9, vous pouvez prendre un raccourci en passant par le Gouffre Noir. Pour entrer dans le Gouffre Noir, pointez votre canon dans cette direction puis appuyez sur le bouton 2 (« Power Link” ». Il n'y a qu'un Gouffre Noir par partie.

Le Vaisseau Ravitailleur Ennemi
Dans le Secteur 9 se trouve le Vaisseau Ravitailleur ennemi qui ne cesse de vous lancer des torpilles de toutes sortes. Pour le détruire, il vous faudra l'atteindre à la proue. Et votre tir ne sera meurtrier que si la proue du Vaisseau Ravitailleur est allumée. Attention! Très peu en sont sortis vivants! Si vous y parvenez, vous reviendrez au secteur 1 et la partie continuera.

Tirs au laser et Bouclier
Les ressources en laser et la résistance du bouclier sont limitées. Celles-ci vous sont indiquées par des chiffres inscrits au bas de l'écran: le chiffre à gauche indique les ressources en laser dont vous disposez; le chiffre à droite indique la résistance restante de votre bouclier. Lorsque chacun de vos vaisseaux entre en jeu, les ressources en laser et la résistance du bouclier sont à leur maximum. Gardez toujours un œil sur ces chiffres. Spécialement après avoir traversé les 9 secteurs d'une galaxie. Car dans chaque nouvelle galaxie, vos ressources en laser et la résistance de votre bouclier s'épuiseront plus rapidement. Quand les chiffres indicateurs

approchent de zéro, il faut penser au réapprovisionnement à la Station Spatiale.

Le réapprovisionnement
Calculez bien ce moment de réapprovisionnement car il ne se trouve qu'une seule Station Spatiale par secteur. Pour vous réapprovisionner, vous devez vous amarrer à la porte de la Station Spatiale d'abord en alignant le canon de votre vaisseau sur la porte puis en pressant le bouton 2 (« Power Link »). Si vous établissez bien le contact, la Station Spatiale s'immobilisera tout le temps du remplissage de vos réservoirs.

LES POINTS

Vous marquez des points en détruisant les vaisseaux ennemis, les torpilles et le Vaisseau Ravitailleur :

Objet	Points
Torpille	300
Étranger en vol normal	300-800 (plus l'ennemi est loin de vous, plus vous gagnez de points en le détruisant)
Étranger virant près de votre vaisseau	1000
Vaisseau Ravitailleur	5000

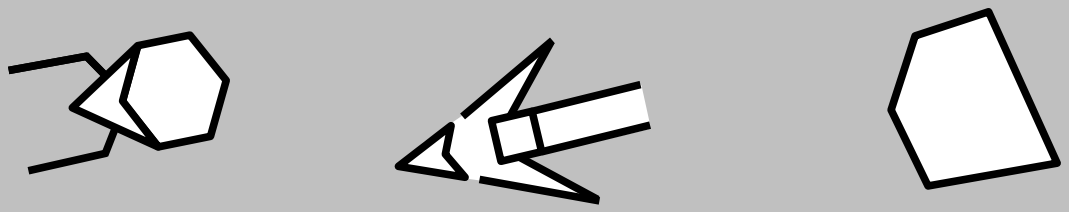
Un bonus de 1500 points vous est accordé si vous parvenez à détruire tous les vaisseaux d'un même secteur. La destruction de votre propre Station Spatiale ne vous fait ni gagner ni perdre de points.

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs et le Gouffre Noir situé dans le même secteur, il suffit d'appuyer sur l'un des quatre boutons de commande une fois que la partie est terminée. Si vous désirez toutefois commencer une nouvelle partie avant que la précédente ne soit achevée, ou si vous désirez seulement changer le nombre de joueurs ou le secteur de location du Gouffre Noir, il suffit d'appuyer sur le bouton Reset. Si vous changez le nombre de joueurs ou le secteur de

location du Gouffre Noir, n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton 4 pour commencer la partie. Si vous ne le faites pas, la partie commencera en « self-play » (c.a.d sans votre contrôle).

SPACE WARS



Votre vaisseau Le vaisseau adversaire Le météorite

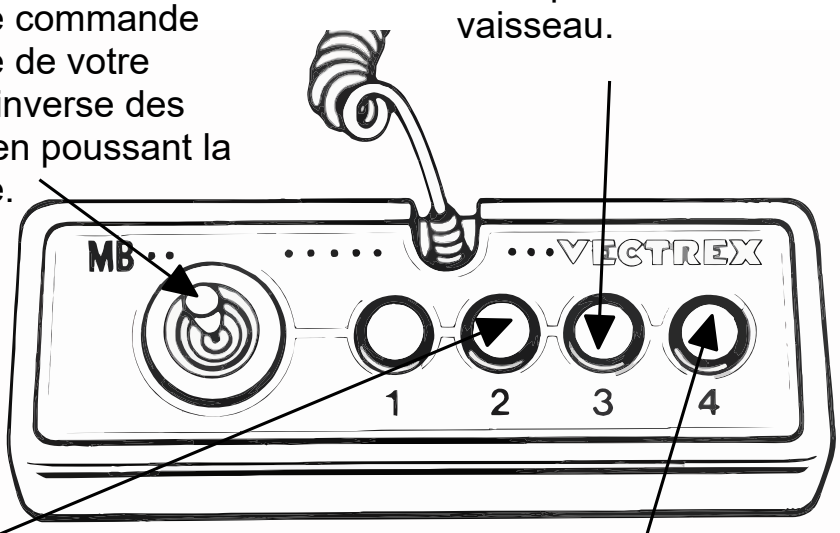
Il vous faudra un maximum de concentration pour plonger dans cet univers hostile. Et tout au long du combat à mort que vous engagez contre votre ennemi, n'oubliez jamais le danger mortel que représente la force de gravité du soleil.

COMMANDES DU JEU SPACE WARS

Pour un seul joueur, SPACE WARS se joue avec le boîtier de commande incorporé. **Un second boîtier de commande (vendu séparément) est nécessaire si deux joueurs désirent jouer simultanément**. Avec ce ou ces boîtiers, il est possible de contrôler:

Le virage de votre vaisseau dans le sens des aiguilles d'une montre en poussant la manette de commande vers la droite. Le virage de votre vaisseau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en poussant la manette vers la gauche.

"Thrust"
Le déplacement en avant de votre vaisseau.



"Hyperspace"
Le déplacement mystérieux de votre vaisseau en un nouvel endroit.

"Fire"
Le tir au laser contre le vaisseau adverse.

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Space Wars peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2/GAME 1 apparaîtra alors sur l'écran. En appuyant de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer une partie, on re-programme le jeu pour un seul joueur.

CHOIX D'UN JEU

Vous avez le choix entre 7 options de jeu. Pour chaque jeu sont déterminées d'une part la vitesse du vaisseau et celle des tirs, d'autre part la force de gravité du soleil.

Option de Jeu	Niveau de Difficulté	Vitesse des tirs et du vaisseau	Force de gravité du soleil
	Débutant	Lente	Néante
2	Moyen	Modérée	Néante
3	Moyen	Rapide	Néante
4	Expert	Modérée	Modérée
5	Expert	Modérée	Négative
6	Expert	Modérée	Forte
7	Expert	Rapide	Forte

Quand l'inscription PLAYER 1 /GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer une fois sur le bouton 2 pour programmer le jeu No. 2. deux fois pour programmer le jeu No. 3 et ainsi de suite. L'inscription PLAYER 1 /GAME 2 (ou GAME 3 etc ...) apparaîtra alors sur l'écran. Quand vous mettez la machine en marche, le jeu No. 1 est automatiquement programmé. Il suffit d'appuyer sur le bouton 4 pour commencer une partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Il s'agit dans Space Wars d'un combat entre deux vaisseaux spatiaux dans un milieu hostile. Au début de chaque « round », votre vaisseau apparaît à droite de l'écran et celui de votre adversaire à gauche. S'il y a deux joueurs. le boîtier de commande de droite est pour le vaisseau à droite et le boîtier de commande de gauche pour le vaisseau à gauche. A l'aide de la manette, manœuvrez votre vaisseau et grâce au bouton 3 faites-le avancer. Lors de vos déplacements dans l'espace, prenez garde au météorite. Celui-ci peut vous anéantir et vous ne pouvez rien contre lui. En appuyant sur le bouton 4, déclenchez vos tirs au laser contre votre adversaire. Cependant, en touchant le vaisseau adverse, vous ne ferez peut être que l'endommager. Méfiez-vous ! Il s'agit d'une lutte à mort et un vaisseau endommagé peut encore riposter et vous anéantir.

Ressources de carburant et de laser
Chaque nouveau vaisseau a des ressources déterminées en carburant et en laser. Vous les utilisez durant votre périple dans l'espace. Ce qui reste disponible pour chaque vaisseau apparaît en haut de l'écran de la manière suivante:
Exemple:

25	**23**	**17**	**19**
Carburant de l'adversaire	Ressources en laser de l'adversaire	Votre carburant	Vos ressources en laser

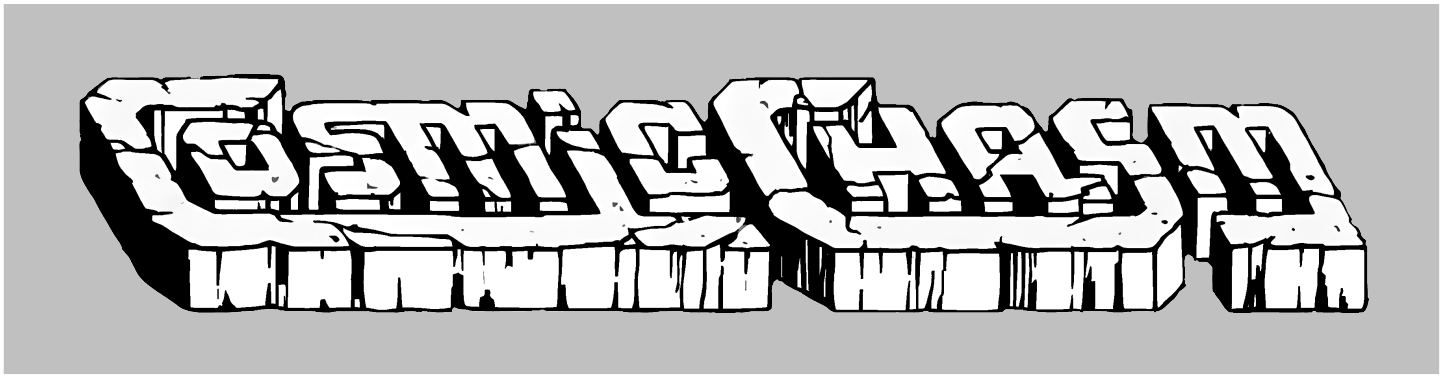
LES POINTS

Quand un vaisseau est détruit, un point est marqué du côté vainqueur et une fanfare joue un petit refrain. Le score apparaît en haut de l'écran (à la place des chiffres indiquant les ressources disponibles en carburant et en laser). Votre score est inscrit à droite et celui de votre adversaire à gauche.

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs et la même option de jeu, il suffit d'appuyer sur l'un des quatre boutons de commande une fois que la partie est terminée. Si toutefois vous désirez commencer une autre partie avant que la précédente ne soit achevée, ou si

vous désirez seulement changer le nombre de joueurs ou l'option de jeu, il suffit d'appuyer sur le bouton Reset.



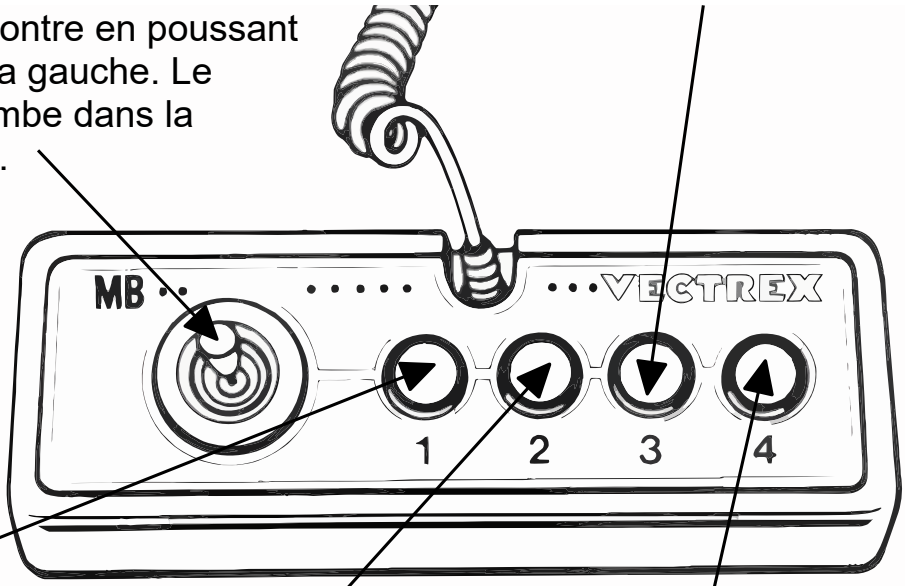
Pouvez-vous sauvez la galaxie en faisant exploser une planète étrangère habitée ? Parviendrez-vous ensuite à vous échapper avant que tout explose ? Il vous faut trouver votre chemin dans un dédale souterrain et livrer bataille aux Gardiens de la Planète. Si vous atteignez le centre de la planète, déposez-y votre bombe et essayez ensuite de fuir. Vous ne disposez que de quelques secondes avant le grand BOUM !

COMMANDES DU JEU COSMIC CHASM

Cosmic Chasm n'est conçu que pour être joué avec le boîtier de commande incorporé. Avec ce boîtier, il est possible de contrôler:

Le virage de votre vaisseau dans le sens des aiguilles d'une montre en poussant la manette de commande vers la droite. Le virage de votre vaisseau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en poussant la manette vers la gauche. Le largage de la bombe dans la caverne centrale.

“Shield”
Le mise en place d’un écran protecteur autour de votre vaisseau.



“Drill”
Le forçage des zones de forces pour passer d’une caverne à l’autre.

“Thrust”
Le déplacement en avant de votre vaisseau.

“Fire”
Le tir double au laser .

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Cosmic Chasm peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription PLAYER 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2 apparaîtra alors sur l'écran. Lorsque l'on joue à deux, le boîtier de commande incorporé est nécessaire et les joueurs l'utilisent à tour de rôle. En appuyant de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer la partie, on re-programme le jeu pour un seul joueur. Pour commencer votre première mission, appuyez sur le bouton 4.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Vous devez pénétrer une planète étrangère, puis voyager à travers son réseau souterrain afin d'atteindre la caverne centrale où vous déposerez une bombe pour détruire la centrale énergétique qui s'y trouve. D'abord, on vous montrera une carte des cavernes et souterrains de la planète. La lumière indique où vous êtes et les cavernes à traverser avant de pénétrer dans la planète. Vous devrez trouver le chemin le plus rapide pour atteindre le centre. Une fois dans la première caverne, manœuvrez votre vaisseau à l'aide de la manette de commande et du bouton 3. Les Gardiens de la Planète essaieront de vous arrêter mais vous pouvez les anéantir par le double tir au laser que déclenche le bouton 4.
Pour atteindre la caverne suivante, appuyez sur le bouton 1 qui commande la foreuse et dirigez-vous LENTEMENT vers la zone de forces que vous voulez pénétrer. Si vous avancez trop vite en même temps que vous forez, vous risquez votre vie. Si après avoir traversé une zone de forces, vous réalisez que vous vous êtes trompé de caverne, vous pouvez vite revenir sur vos pas.
Le voyage et les combats se poursuivent jusqu'à ce que vous ayez atteint la caverne centrale. Une fois là, déposez votre bombe et trouvez le chemin le plus rapide pour quitter la planète. Une autre mission, plus difficile, vous attend déjà.

Les Gardiens de la Planète
Chaque caverne a ses Gardiens. Ils essayeront de vous détruire en entrant en collision avec vous. Plus vous approchez de la caverne centrale, plus ils sont rapides. Ils seront plus rapides à chacune de vos nouvelles missions. Les Gardiens de la Planète sont très conscients de ce que vous représentez : ils ont donc placé des pièges qui font se dilater le centre des cavernes pour que vous vous trouviez coincé. Ne vous attardez donc jamais dans aucune d'elles sous peine d'être écrasé.
Il n'est pas nécessaire de tuer tous les Gardiens d'une caverne avant de passer dans la suivante. Cependant, si vous repassez par cette caverne lors de votre fuite, il vous faudra de nouveau les affronter.

L'écran protecteur
En appuyant sur le bouton 2 vous pouvez mettre en place un écran protecteur autour de votre vaisseau. Cet écran repousse les Gardiens de la Planète et vous empêche d'entrer en collision avec les parois. Cependant, lorsque l'écran protecteur est en place, vous ne pouvez plus ni forer ni tirer. De plus, comme il faut beaucoup d'énergie à votre vaisseau pour déposer la bombe, la mise en place de l'écran protecteur n'est plus possible entre le moment où la bombe est placée et le début de la mission suivante.

La caverne centrale
Dans cette caverne se trouve la centrale énergétique que vous devez détruire. Lorsque vous vous en êtes suffisamment approché, déposez-y votre bombe en ramenant vers vous la manette de commande. (Si vous touchez la centrale énergétique, vous explosez.) Une fois la bombe placée, il vous reste 15 secondes pour fuir la planète.

La fuite
Pour fuir la planète, vous pouvez soit revenir sur vos pas, soit emprunter une autre route. Seulement, si vous arrivez dans une nouvelle caverne il vous faudra affronter de nouveaux Gardiens de la Planète. N'oubliez pas qu'il vous faut fuir la planète et non pas simplement regagner une caverne éloignée. Faites vite ! Vous n'avez que 15 secondes avant l'explosion de la planète ! Si vous atteignez une caverne proche de la surface, vous pouvez forer vers le monde extérieur. Il vous est toujours possible d'abandonner votre mission et de fuir la planète en passant par les cavernes proches de la surface. On vous confiera alors une seconde mission de difficulté similaire.

Vous êtes touché
Vous commencez la partie avec cinq vaisseaux. Si un Gardien de la Planète entre en collision avec vous ou si vous heurtez une paroi, vous perdez un vaisseau. S'il vous reste des vaisseaux, vous recommencerez à la caverne où votre précédent vaisseau a été détruit. Vous vous retrouverez alors exactement dans les mêmes conditions. Si, lors de votre fuite, vous ne parvenez pas à quitter la planète dans les 15 secondes allouées, vous sauterez avec elle. S'il ne vous reste plus de vaisseaux, il vous faudra entreprendre une seconde mission de difficulté identique à celle que vous n'avez pu mener à bien.

LES POINTS

Action	Points
Pour chaque Gardien de Planète anéanti dans la caverne No. 1	80
Pour chaque Gardien de Planète anéanti dans les autres cavernes	80+10 pour chaque nouvelle caverne
Forage pour passer d'une caverne à l'autre	25
Passage d'une caverne à l'autre pour fuir	100
Mission accomplie	1000

UNE NOUVELLE PARTIE

Si vous désirez recommencer la partie, appuyez sur le bouton Reset ou sur le bouton 4.

HYPER CHASE

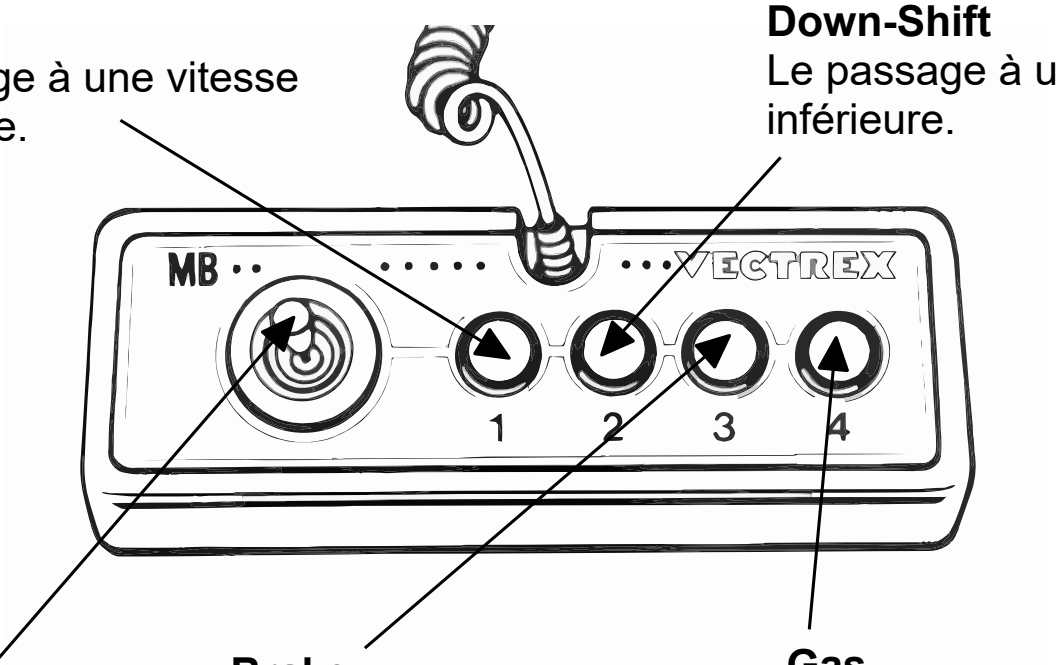
Attention aux barrières ! Vous voici au volant de votre Formule 1, prêt à courir le grand prix le plus difficile du monde. Passez d'une vitesse à l'autre et bravez la mort en fonçant dans les rues des villes et sur les routes de campagne. Poussez le moteur de votre bolide. Le compte à rebours est commencé.

VECTREX-HYPERCHASE

Le jeu HyperChase n'est conçu que pour être joué avec le boîtier de commande incorporé. Avec ce bottier, il est possible de contrôler :

Up-Shift
Le passage à une vitesse supérieure.

Down-Shift
Le passage à une vitesse inférieure.



La position de votre véhicule sur la piste.

Brake
Le ralentissement de votre véhicule

Gas
L'accélération de votre véhicule

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

HYPERCHASE peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2/GAME 1 apparaîtra alors sur l'écran. Lorsque l'on joue à deux, les joueurs utilisent à tour de rôle le boîtier de commande. En appuyant de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer la partie, on re-programme le jeu pour un seul joueur.

CHOIX D'UN JEU

Vous avez deux options de jeu:

Jeu No. 1
Vous jouez contre la montre. Votre but est alors de courir en un minimum de temps. Chaque accident vous fait perdre un temps précieux. Mais vous pouvez en avoir autant que vous voulez.

Jeu No. 2
Votre but est maintenant de marquer le maximum de points. Ceux-ci sont comptés en fonction de la vitesse et du kilométrage accomplis pendant la course avant que vous ayez perdu 5 véhicules. Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, appuyez sur le bouton 2 si vous désirez programmer le Jeu No. 2. L'inscription PLAYER 1/GAME 2 apparaîtra alors sur l'écran. Pour revenir au Jeu No. 1, il suffit de presser à nouveau le bouton 2. Quand vous mettez la machine en marche, le Jeu No. 1 est automatiquement programmé. Appuyez sur le bouton 4 pour commencer la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Votre véhicule de type Formule 1 apparaît au bas de l'écran, moteur en marche, prêt à partir. Le numéro de la vitesse enclenchée est inscrit en haut de l'écran et le compteur de vitesse en bas de l'écran. Appuyez sur l'accélérateur, bouton 4, et la course commence. Si vous gardez le doigt sur l'accélérateur, votre véhicule parcourra environ $^1/_3$ de la piste. Par contre, si vous levez le doigt de l'accélérateur, votre véhicule roulera au bas de l'écran. A l'aide de la manette de commande, vous pouvez contrôler votre position sur la piste et, grâce à l'action combinée des changements de vitesse (boutons 1 et 2) et de l'accélérateur (bouton 4), vous pouvez contrôler votre vitesse. Si, comme vous accélérez, votre moteur fatigue,

appuyez sur le bouton 1 pour passer en vitesse supérieure puis accélérez de nouveau en poussant votre moteur au maximum. Vous pouvez de la même manière passer en troisième puis en quatrième vitesse. Maintenant vous devez courir en restant toujours en piste et en évitant les collisions. Prenez garde de ne pas rouler trop lentement car un autre véhicule peut toujours vous heurter par l'arrière !

Mise en route systématique
Si vous ne placez pas votre véhicule en piste dans un délai de 15 secondes, il commencera à rouler seul. Vous pouvez bien sûr en reprendre le contrôle en utilisant la manette et les boutons.

Les accidents
Si vous quittez la piste ou si vous heurtez un autre véhicule, vous perdez une voiture. Dans le Jeu No. 1, vous perdrez le temps nécessaire à l'apparition d'une autre voiture. Dans le Jeu No. 2, vous ne pourrez retourner en piste que s'il vous reste des voitures. Dans les deux jeux, vous reprenez la course au lieu même où est arrivé l'accident. N'oubliez pas de rétrograder en première vitesse avant de vous mettre en route. Quand le Jeu No. 1 est joué par deux joueurs, celui qui commence a le droit de finir sa course et d'obtenir son temps de performance avant que le deuxième joueur ne prenne son tour, et ceci quel que soit le nombre d'accidents qui lui est arrivé. Quand le Jeu No. 2 est joué par deux personnes, celles-ci se repassent les commandes chaque fois qu'une voiture est détruite.

Nombre de voitures
Dans le Jeu No. 1, vous disposez d'un nombre illimité de voitures. Dans le Jeu No, 2, vous commencez avec 5 voitures. Une voiture vous est accordée en prime si vous totalisez 15.000 points.

LES POINTS

Dans le Jeu No. 1, votre score correspond au temps qu'il vous faut, en secondes, pour terminer la course. Plus ce temps est réduit, meilleure est votre conduite. Dans le Jeu No. 2, les points sont gagnés en fonction du nombre de kilomètres parcourus et en fonction de la vitesse de conduite. Plus ce score est élevé, meilleure est votre conduite.

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs et la même option de jeu, il suffit d'appuyer sur l'un des 4 boutons de commande 5 secondes après la fin de la partie. Si vous désirez commencer une nouvelle partie avant que la précédente ne soit achevée, ou si vous désirez changer le nombre de joueurs ou l'option de jeu, il suffit d'appuyer sur le bouton RESET.

SOLAR QUEST*

Combien de types de vaisseaux étrangers serez-vous capable de détruire ? Il en existe sept et tous sont contre vous. Vous devez dans un premier temps les détruire puis ensuite essayer de recueillir les survivants de l'équipage avant qu'ils ne dérivent vers le soleil. Mais vous-même ne devez pas vous approcher trop près de cet astre car son feu pourrait vous anéantir.

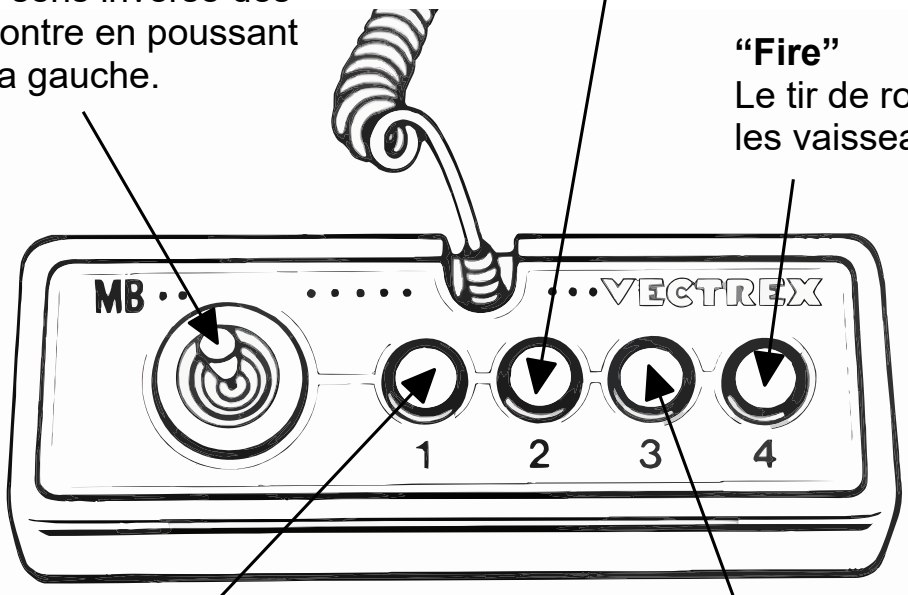
COMMANDES DU JEU SOLAR QUEST

Solar Quest n'est conçu que pour être joué avec le boîtier de commande incorporé. Avec ce boîtier, il est possible de contrôler:

Le virage de votre vaisseau dans le sens des aiguilles d'une montre en poussant la manette de commande vers la droite. Le virage de votre vaisseau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en poussant la manette vers la gauche.

"Nuke"
Le tir de missiles nucléaires contre les vaisseaux étrangers.

"Fire"
Le tir de roquette contre les vaisseaux étrangers.



"Hyperspace"
Le déplacement mystérieux de votre vaisseau en un nouvel endroit.

"Thrust"
Le déplacement en avant de votre vaisseau.

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Solar Quest peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription PLAYER 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2 apparaîtra alors sur l'écran. S'il y a deux joueurs, seul le boîtier de commande incorporé est nécessaire et les joueurs l'utilisent à tour de rôle. En appuyant de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer la partie, on reprogramme le jeu pour un seul joueur. Pour commencer la partie, appuyer sur le bouton 4.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier groupe d'étrangers apparaît sur l'écran. À l'aide de la manette de commande et du bouton 3, faites virer et avancer votre vaisseau. En appuyant sur le bouton 4 qui déclenche le tir de roquettes, vous devez essayer de détruire les vaisseaux ennemis avant qu'ils n'entrent en collision avec vous. Vous pouvez anéantir plusieurs vaisseaux étrangers en même temps en appuyant sur le bouton 2 qui déclenche le tir de missiles nucléaires. Une première pression sur ce bouton provoque le lancement de missile; une seconde pression le fait exploser. Le nombre de missiles nucléaires restants apparaît en bas à droite de l'écran. Quand un vaisseau étranger est détruit, son équipage survivant flotte dans l’espace en direction du soleil qui se trouve au centre de l'écran. Vous pouvez gagner des points supplémentaires soit d’anéantir les survivants, soit de les recueillir à bord de votre vaisseau avant que le soleil ne les fasse disparaître.
Au fur et à mesure que la partie avance, de nouveaux types d'étrangers apparaissent et ils sont de plus en plus rapides et de plus en plus meurtriers. Une pression sur le bouton 1 peut changer le déplacement mystérieux de votre vaisseau et vous sauver ainsi d'un danger mortel. Mais n'utilisez ce bouton qu'avec précaution car vous pourriez vous trouver en face d'un danger plus grand que celui que vous cherchiez à éviter !

Vous êtes touché

Au début de chaque partie, vous disposez de 3 vaisseaux. Pour chaque groupe de 25 survivants recueillis, vous recevez un vaisseau en prime. Le

nombre de vaisseaux qu'in vous reste est inscrit en bas à gauche de l'écran. Si un vaisseau étranger entre en collision avec le vôtre ou si vous approchez trop près du soleil, vous perdez un vaisseau. S'il vous reste quelque vaisseau, vous réapparaîtrez au même endroit et face au même type de vaisseau que celui qui vous a détruit.

LES POINTS

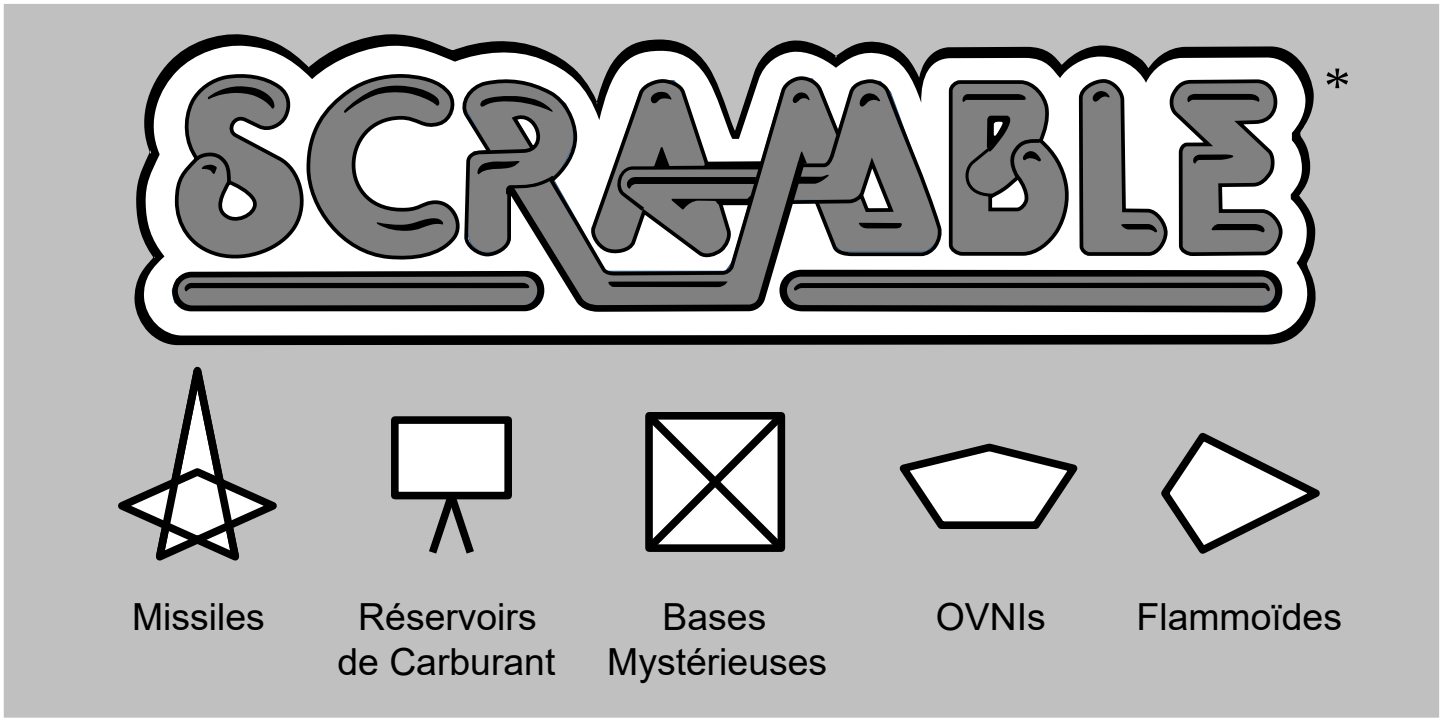
Vous marquez des points en détruisant des vaisseaux étrangers :

Vaisseau	Points
Vaisseau du type No. 1	250
Vaisseau du type No. 2	300
Vaisseau du type No. 3	350
Vaisseau du type No. 4	400
Vaisseau du type No. 5	450
Vaisseau du type No. 6	500
Vaisseau du type No. 7	750

Pour couronner un bon pilotage, un vaisseau fantôme apparaît. Si vous parvenez à le détruire, vous marquez 3500 points. Pour chaque survivants anéanti, vous gagnez 250 points. Pour chaque survivants recueilli, vous gagner 1000 points. Si vous atteignez le score de 10000 points, vous recevez un missile nucléaire en prime.

UNE NOUVELLE PARTIE

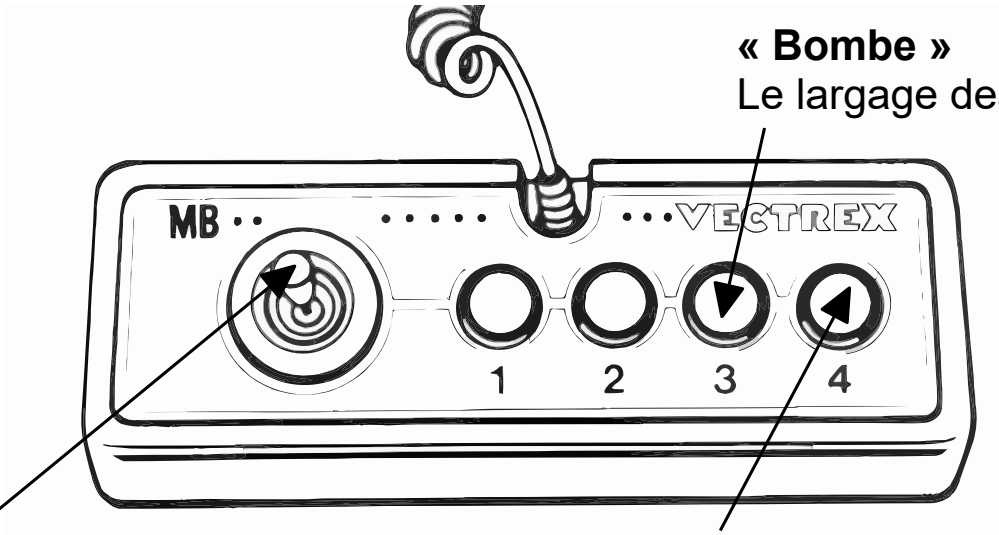
Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs et la même option de jeu, il suffit d'appuyer sur l'un des quatre boutons de commande une fois que la partie est terminée. Si vous désirez toutefois commencer une nouvelle partie avant que la précédente ne soit achevée, ou si vous désirez changer le nombre de joueurs, il suffit d'appuyer sur le bouton Reset.



Attention à la prochaine montagne ! Manœuvrez votre vaisseau en terrain difficile pour arriver à détruire la base ennemie. Mais il ne suffit pas de savoir piloter pour arriver à destination. Il faut aussi affronter les fusées, les OVNIs, les Flammoïdes et les tunnels étroits. Peu de personnes ont vue la base ennemie et encore moins sont parvenues à la détruire. Serez-vous parmi celles-ci ?

COMMANDE DU JEU SCRAMBLE

Scramble n'est conçu que pour être jouer avec le boîtier de commande incorpore. Avec ce boîtier, il est possible de contrôler :



« Bombe »
Le largage des bombes

Les déplacements verticaux et la vitesse du vaisseau dans les huit directions indiquees sur le transparent

« Laser »
Les tirs au laser sur les objets approchants

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Scramble peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2/GAME 1 apparaîtra alors sur l'écran. Lorsque l'on joue à deux, seul le boîtier de commande incorporé est nécessaire et les joueurs l'utilisent à tour de rôle. En appuyant de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer la partie, on re-programme le jeu pour un seul joueur.

CHOIX D'UNE DIFFICULTÉ

On peut choisir l'un des trois niveaux de difficulté suivants :

Niveau de difficulté	Consommation de carburant	Vol de missile	Vitesse OVNIs/ Flamoïdes	Largeur du labyrinthe
Jeu 1	Lente	Droit	Lente	Moyenne
Jeu 2	Moyenne	En courbe vers votre vaisseau	Moyenne	Moyenne
Jeu 3	Rapide	En courbe vers votre vaisseau	Rapide	Étroite

Appuyer sur le bouton 2 pour choisir le niveau de difficulté.
Appuyer sur le bouton 4 pour faire apparaître un premier vaisseau. Les objets rencontrés pendant le voyage sont représentés à la page 54.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Votre vaisseau vient d'apparaître sur l'écran et le paysage en toile de fond se met aussitôt en mouvement. À l'aide de la manette de commande, vous devez diriger votre vaisseau et lui faire éviter les montagnes et autres

obstacles. Appuyez sur le bouton 3 pour larguer des bombes et le bouton 4 pour tirer au laser sur les obstacles. Si votre vaisseau effectue avec succès cette première étape du voyage, une autre, plus difficile, lui succédera aussitôt. Après avoir effectué les six étapes que comporte le voyage, vous atteindrez la base ennemie.
Vous commencez chaque partie avec cinq vaisseaux. Si vous atteignez un score de 10.000 points, vous recevez un vaisseau en prime. Un signal sonore vous avertira de cette attribution.

La manette de commande
Manœuvrez la manette de commande de haut en bas pour contrôler la hauteur de votre vol et de droite à gauche pour contrôler votre vitesse. Vous pouvez aussi vous déplacer en diagonale. Mais vous ne pouvez pas aller au-delà du bord gauche de l'écran.

Les étapes
Il y a six étapes dans le jeu de Scramble et vous devez survivre à tous les dangers qui les jalonnent si vous voulez atteindre la base ennemie.

ÉTAPE No. 1	**Les Montagnes**
	Survolez ce terrain montagneux et détruisez les obstacles. Mais faites attention ! Des missiles terre-air seront sans cesse lancés.
ÉTAPE No. 2	**Le Souterrain**
	Frayez-vous un chemin dans ce traître souterrain et, tout en évitant ou détruisant les OVNIs, prenez garde à ne jamais heurter ni le sol ni le plafond.
ÉTAPE No. 3	**Les Flammoïdes**
	Un pilotage attentif est vital au cours de cette étape. Les Flammoïdes foncent a votre rencontre et ni vos balles ni vos lasers n'ont d'effet sur eux—vous ne pouvez donc qu'éviter ce danger.
ÉTAPE No. 4	**La Ville**
	Prenez de l'altitude en survolant les murs de la Ville. Des missiles dissimulés dans des silos peuvent à tout instant décoller et vous détruire.
ÉTAPE No. 5	**Le Labyrinthe**

	Ce labyrinthe étroit requiert une précision absolue si l'on veut y survivre. Les réservoirs de carburant situés à l'entrée vous permettent de faire le plein une dernière fois avant d'attaquer la base ennemie.
ÉTAPE No. 6	**La Base Ennemie**
	Votre seul objectif est de bombarder la base ennemie. Cette étape se répétera jusqu'à ce que vous y parveniez.

Carburant
La jauge de carburant se trouve au bas de l'écran. Chacun de vos vaisseaux part avec son réservoir plein et vous pouvez réapprovisionner en bombardant ou en détruisant au laser les réservoirs de carburant. Chacun de ces réservoirs représente 1/6ème du réservoir d'un vaisseau. Si votre réserve de carburant s'épuise, la jauge clignotera et vous entendrez un signal d'alarme. Si vous tombez en panne de carburant, votre vaisseau s'écrasera au sol.

Collisions
Si vous heurtez ou entrez en collision avec un obstacle, vous perdez un vaisseau. Vous revenez automatiquement au début de l'étape que vous franchissiez.

Bombardement de la Base Ennemie
Quand la base ennemie a été touchée, le jeu musical du Scramble est joué et les difficultés de jeu sont accrues. Vous recevez le plein de carburant puis repartez de l'étape No. 1.

LES POINTS

Vous marquez 20 points pour chaque seconde de vol. Vous marquez aussi chaque fois que vous détruisez un obstacle. Voici les différents obstacles, ainsi que leur valeur en points et les étapes où ils entrent en jeu :

Obstacles	Points	Étapes
Missile (au sol)	50	1, 2, 3, 4
Missile (en l'air)	80	1, 4
Réservoir de carburant	150	2, 3, 4, 5

Base mystérieuse	200	1, 2, 3, 4
OVNI	100	2
Base ennemie	850	6

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs et le même niveau de difficulté, il suffit d'appuyer sur l'un des quatre boutons de commande une fois que la partie précédente est terminée. Si vous désirez commencer une nouvelle partie avant que la précédente ne soit achevée, ou si vous désirez simplement modifier le nombre de joueurs ou le niveau de difficulté, il suffit d'appuyer sur le bouton Reset.

RIP OFF*

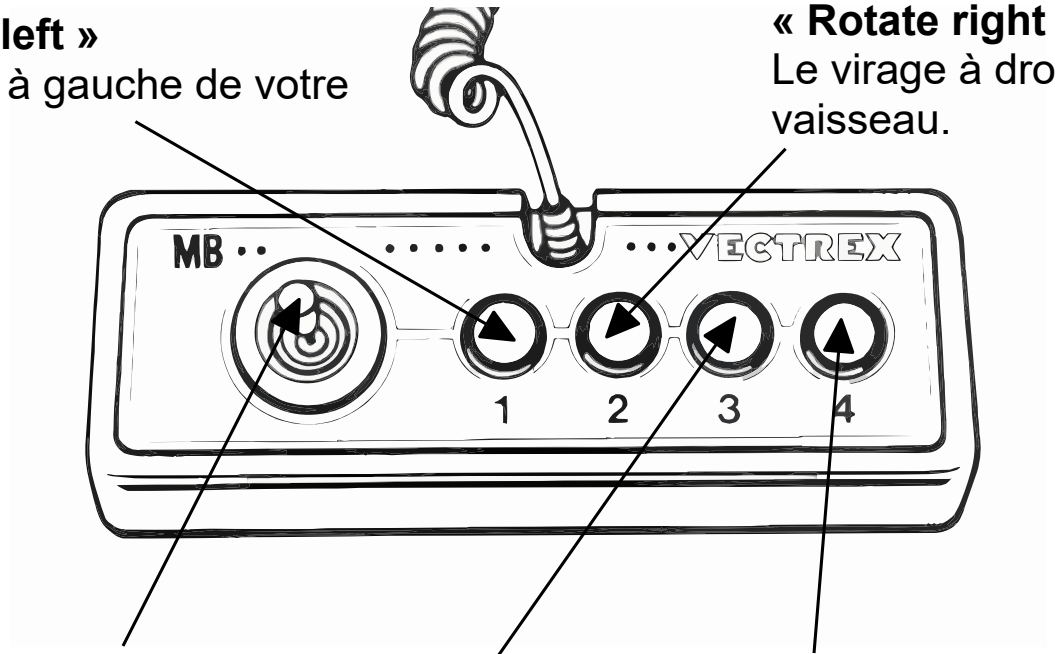
Méfiez-vous des pirates fouilleurs qui cherchent à vous dérober vos précieuses cellules de carburant ! Vous avez beau en tuer, il en arrive toujours d'autres qui sont de plus en plus rapides. Surveillez bien vos réserves… Les pirates seront toujours nombreux !

COMMANDES DU JEU « RIP-OFF »

Lorsque programmé pour un joueur, Rip-Off se joue avec le boîtier de commande incorporé. **Un second boîtier de commande (vendu séparément) est nécessaire si deux joueurs désirent jouer simultanément**. Avec ce ou ces boîtiers il est possible de contrôler:

« Rotate left »
Le virage à gauche de votre vaisseau.

« Rotate right »
Le virage à droite de votre vaisseau.



Le virage dans le sens des aiguilles d'une montre en poussant la manette vers la droite. Le virage dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en poussant la manette vers la gauche.

« Thrust »
Le déplacement en avant de votre vaisseau.

« Fire »
Le tir au laser contre les vaisseaux pirates.

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Rip-Off peut se jouer seul ou à deux. Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran. il suffit d'appuyer sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2/GAME 1 apparaîtra alors sur l'écran. En appuyant de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer la partie, on re-programme le jeu pour un seul joueur.

CHOIX D'UN JEU

Il y a 16 différentes options de jeu. Pour chacun de ces jeux sont déterminés d'une part le nombre de cellules de carburant disponibles et d'autre part la nature des pièces qui peuvent « contourner » l'écran (c'est à dire le quitter d'un côté et y revenir d'un autre).

Contourner l'écran

Option du jeu	Nombre de cellules de carburant	Vaisseau destructeur de pirates	Pirates	Lasers
1	8			
2	8			✓
3	8		✓	
4	8		✓	✓
5	8	✓		
6	8	✓		✓
7	8	✓	✓	
8	8	✓	✓	✓
9	4			
10	4			✓
11	4		✓	
12	4		✓	✓
13	4	✓		
14	4	✓		✓
15	4	✓	✓	
16	4	✓	✓	✓

Quand l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer une fois sur le bouton 2 pour programmer le jeu No. 2, deux fois pour programmer le jeu No. 3 et ainsi de suite. L'inscription PLAYER 1/GAME 2 (ou GAME 3, ou GAME 4, etc.) apparaîtra alors sur l'écran. Quand vous mettez la machine en marche, le jeu No. 1 est automatiquement programme. Il suffit d'appuyer sur le bouton 4 pour commencer une partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Votre vaisseau destructeur de pirates apparaît à droite de l'écran. S'il y a deux joueurs, un second vaisseau identique apparaît à gauche. Vos cellules de carburant se trouvent au centre. Vous devez les protéger contre les pirates qui essayeront de vous les dérober. Ces pirates peuvent apparaître n'importe où sur l'écran. Manœuvrez votre vaisseau en utilisant soit la manette de commande soit les boutons 1 et 2 si vous désirez qu'il vire à droite ou à gauche. Faites-le se déplacer vers l'avant à l'aide du bouton 3. Et, grâce au bouton 4, déclenchez des tirs au laser. Si les pirates se heurtent à ces rayons lasers, il seront anéantis mais il vous faudra ensuite attendre que votre nouveau vaisseau destructeur apparaisse sur l'écran avant de pouvoir de nouveau tirer. La partie est terminée quand les pirates ont dérobé toutes les cellules de carburant.

Les pirates

Il y a six sortes de pirates. Chaque nouvelle sorte est plus rapide et plus rusée que la précédente. En plus de vouloir vous dérober votre carburant, ils vous tireront dessus au laser. S'il y a un seul joueur, ce sera d'abord deux pirates de la première sorte qui apparaîtront. Une fois ceux-ci anéantis par vous, il en viendra deux autres de la deuxième sorte qui essayeront de vous dérober votre carburant, et ainsi de suite. Après que les six sortes de pirates sont apparues, deux par deux, ils reviennent mais trois par trois cette fois. S'il y a deux joueurs, les pirates apparaissent trois par trois des le début et il y en a six de chaque sorte.

Vous êtes touché

Si vous êtes touché par, ou entrez en collision avec un pirate, ou encore si vous heurtez l'autre vaisseau destructeur (seulement dans un jeu à deux joueurs), vous disparaîtrez de l'écran. Cependant, après un bref laps de temps, vous ré-apparaîtrez sur le côté où vous êtes rentré d'abord.

LES POINTS

Voici comment sont comptés les points pour chacun des pirates anéantis selon leur catégorie :

Pirate de la 1ère sorte	10 points
Pirate de la 2ème sorte	20 points
Pirate de la 3ème sorte	30 points
Pirate de la 4ème sorte	40 points
Pirate de la 5ème sorte	50 points
Pirate de la 6ème sorte	60 points

S'il y a deux joueurs, aucun point n'est accordé pour la destruction mutuelle des vaisseaux destructeurs de pirates.

POINTS EN PRIME

Une fois que vous avez détruit les six sortes de pirates, vous pouvez bénéficier d'une prime. L'inscription « Bonus +10 » apparaît alors sur l'écran, et cela signifie que vous marquez 10 points supplémentaires pour chaque pirate anéanti. Si vous parvenez à détruire une deuxième fois les six sortes de pirates, l'inscription « Bonus +20 » apparaîtra sur l'écran. Au cours de la partie, les primes augmenteront de cette manière chaque fois qu'une série de six sortes de pirates aura été détruite.

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur le bouton Reset ou sur l'un des boutons du boîtier de commande. Choisissez ensuite le nombre de joueurs et l'option de jeu.

BEDLAM

Votre galaxie a été envahie par des colons étrangers qui prétendent que tous les mondes habites leur appartiennent. On vous a confie la responsabilité de protéger vos voisins galactiques contre les envahisseurs. Grâce à l'étonnant canon anti-moléculaire dont vous disposez, vous pourrez déporter à des années lumières de chez vous. Mais restez sur vos gardes car les envahisseurs se feront de plus en plus impitoyables. L'avenir de la galaxie repose sur vos épaules… Bon courage !

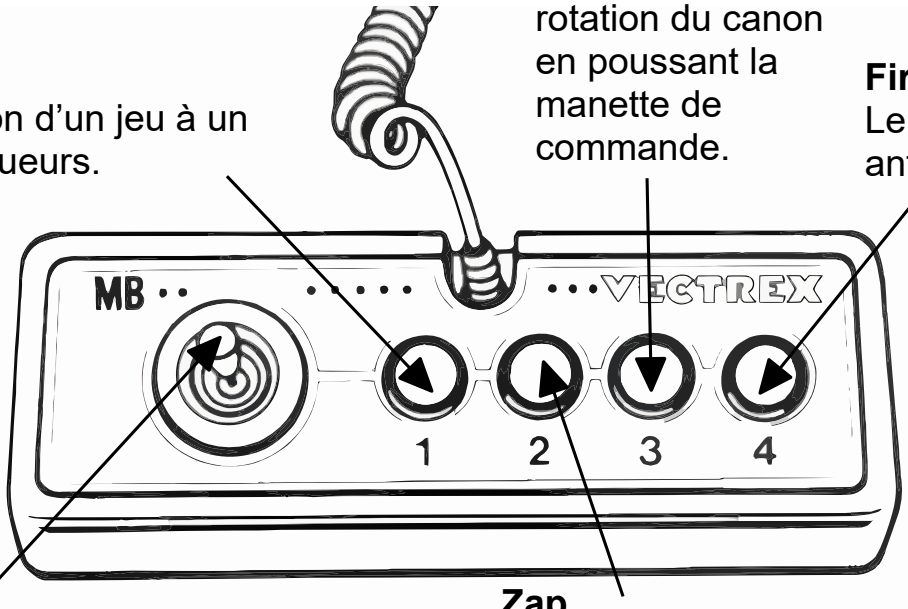
COMMANDES DU JEU BEDLAM

Bedlam n'est conçu que pour être joué avec le boîtier de commande incorporé. Avec ce boîtier, il est possible de contrôler:

Fast rotate
L'augmentation de la vitesse de rotation du canon en poussant la manette de commande.

La sélection d'un jeu à un ou deux joueurs.

Fire
Le tir de canon anti-moleculaire.



Manette de commande :
En la poussant vers la droite, votre canon pivote dans le sens des aiguilles d'une montre; en la poussant vers la gauche, il pivote dans l'autre sens.

Zap
Le déplacement de tous les étrangers hors d'un secteur. Il n'y a qu'une seule possibilité de Zap par secteur. (Ce bouton sert aussi à choisir le niveau de difficulté de départ, soit 1, 2 ou 3).

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Le jeu Bedlam peut se jouer seul ou à deux. Lorsque l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer une fois sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2/GAME 1 apparaîtra alors sur l'écran. Lorsque l'on joue à deux, on n'utilise que le boîtier de commande incorporé et les joueurs se le passent alors à tour de rôle. En appuyant de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer la partie, on re-programme le jeu pour un seul joueur.

CHOIX D'UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Le jeu Bedlam peut se jouer au niveau de difficulté 1 (le moins difficile) ou au niveau 2, ou encore au niveau 3 (le plus difficile). Pour choisir l'un de ces niveaux, il faut appuyer sur le bouton 2. Une fois que vous avez choisi le nombre de joueurs et le niveau de difficulté, il ne vous reste qu'à appuyer sur le bouton 4 pour pénétrer dans le premier secteur galactique et ainsi commencer la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Quand la partie commence, vous vous trouvez au centre du premier secteur galactique. Des coins les plus éloignés de ce secteur, les colons étrangers lancent leur première offensive en se dirigeant droit sur vous. À l'aide de la manette de commande, faites pivoter votre canon. Pour une rotation plus rapide, appuyez en même temps sur le bouton 3. Lorsque les étrangers se trouvent à portée de canon, appuyez sur le bouton 4 qui déclenchera le tir. S'il devient impossible d'assurer plus longtemps votre défense, vous pouvez avoir recours au Zap, c'est-à-dire que vous pouvez vous débarrasser immédiatement de tous les étrangers en appuyant sur le bouton 2. Rappelez-vous, cependant, qu'il n'est possible d'utiliser le Zap qu'une fois dans chaque secteur.
Lorsque vous avez débarrassé le secteur des envahisseurs étrangers, vous serez immédiatement transporté dans une partie différente de la galaxie.

Dans chaque nouveau secteur, le défi sera plus grand et les étrangers plus agressifs.

Canons
Pour chaque partie, vous disposez de trois canons anti-moléculaires et d'un nombre illimité de munitions. Pour chaque 10.000 points marqués, vous gagnerez un canon supplémentaire. Il est possible que vous gagniez ainsi un grand nombre de canons mais le chiffre inscrit au bas de l'écran ne dépassera jamais huit; il n'empêche, cependant, que vous pourrez disposer de tous les canons gagnés.

Coups directs
Votre canon est détruit chaque fois qu'un étranger vous touche. Après avoir été touché, vous revenez dans le même secteur galactique où il vous faut éliminer les envahisseurs restants avant de pouvoir pénétrer dans le prochain secteur.

Les secteurs galactiques
La forme de chaque secteur et le défi qu'il présente changent au cours de la partie. Au fur et à mesure de votre progression vers des niveaux de difficulté croissante, les secteurs pivoteront, rétréciront et vibreront.

TYPES D'ÉTRANGERS ET CARACTÉRISTIQUES

Vaisseaux d'escorte
Ces vaisseaux entourent la flotte spatiale des colons et se trouvent dans chacun des secteurs. Ils s'approcheront directement et sans cesse de votre canon.

Défenseurs astraux
Ces vaisseaux spéciaux de l'armada des envahisseurs dirigent leurs activités défensives. Ils ne s'approcheront de votre canon que lorsque celui-ci sera pointé dans une autre direction et que vous serez dans une position vulnérable.

Chasseurs « Droids »
Ces vaisseaux sans équipage ont été programmés par les étrangers en vue de découvrir puis de détruire tout ce qui s'oppose aux colons. Les chasseurs « Droids » tourneront autour de votre canon et guettent le moment où vous êtes le plus vulnérable pour vous détruire.

Transporteurs de colons
Ces vaisseaux spatiaux assurent le transport des colons civils. À cause de leur robuste blindage, il ne vous sera jamais possible de les anéantir définitivement mais vous marquerez néanmoins des points pour chaque coup direct réussi. Ces derniers obligent les transporteurs à reculer jusqu'aux bords les plus éloignés de chaque secteur; mais ils en reviennent chaque fois. Ces vaisseaux restent dans chaque secteur jusqu'à ce que tous les autres vaisseaux aient disparu.

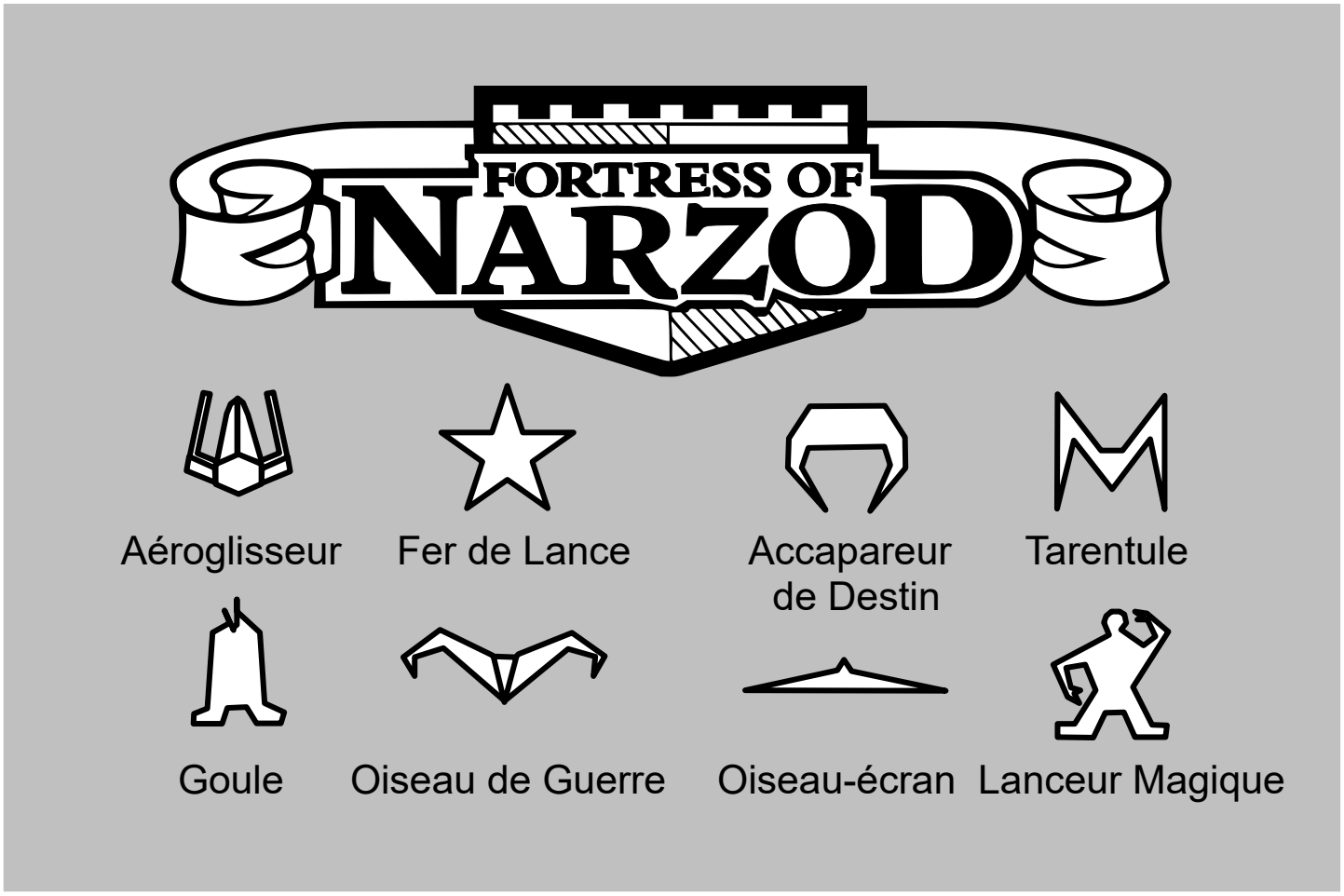
LES POINTS

Lorsque vous anéantissez les étrangers dans chacun des différents secteurs galactiques, vous marquez le nombre de points suivant :

Type d'étrangers	Points
Vaisseaux d'escorte	75
Défenseurs astraux	100
Chasseurs « Droids »	150
Transporteurs de colons	175

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs et la même option de jeu, il suffit d'appuyer sur le bouton 1, 2 ou 3. Si vous désirez commencer une nouvelle partie avant que la précédente ne soit achevée, ou si vous désirez changer le nombre de joueurs, il suffit d'appuyer sur le bouton Reset.



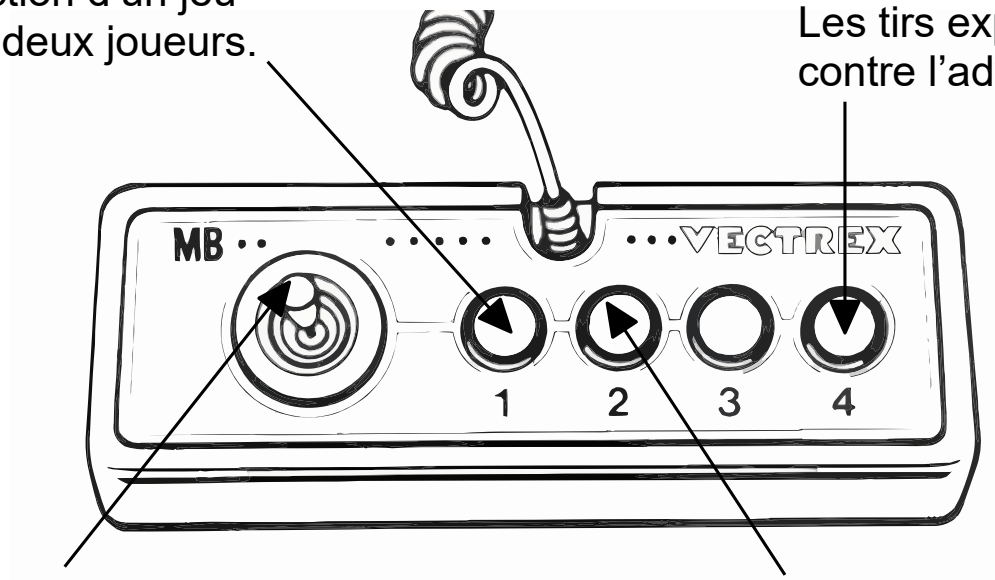
Il y a très longtemps, lorsque l'aventure et la magie régnaient, Narzod, le sorcier démoniaque, acquit le pouvoir de réduire en esclavage toute la race humaine et gagna sur les bons sorciers la suprématie de la terre. Vous êtes le dernier sorcier honorable capable de réunir les forces du Bien dans le but de détruire la sinistre forteresse de Narzod. Cependant, pour se protéger de votre attaque, Narzod a dressé des lignes de défense composées de créatures maléfiques. Utilisez les pouvoirs de la Magie pour invoquer les Hurleurs Mystiques alors que vous approchez de la forteresse !

COMMANDES DU JEU FORTRESS OF NARZOD

Le jeu Fortress of Narzod est conçu pour être joué avec le boîtier de commande incorporé. Avec ce boîtier, il est pouvez commander:

La sélection d’un jeu
à un ou deux joueurs.

Blast
Les tirs explosifs
contre l’adversaire.



Joystick
Les déplacements de votre aéroglisseur vers l’avant, vers l’arrière ou latéraux grâce à la manette de commande.

La sélection d’un niveau de difficulté, soit 1, 2 ou 3.

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

La Forteresse de Narzod peut se jouer seul ou à deux. Lorsque l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer une fois sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2/GAME 1 apparaîtra alors sur l'écran. Lorsque l'on joue à deux, seul est nécessaire le boîtier de commande incorporé et les joueurs l'utilisent à tour de rôle. En appuyant de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer une partie, on re-programme le jeu pour un seul joueur.

CHOIX D'UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez jouer à La Forteresse de Narzod au niveau de difficulté N° 1 (le moins difficile) ou au N° 2, ou encore au N° 3 (le plus difficile). Pour sélectionner l'un de ces niveaux de difficulté, il suffit d'appuyer sur le bouton 2. Une fois que vous avez choisi le nombre de joueurs et le niveau de

difficulté, il ne vous reste à appuyer sur le bouton 4 pour accéder à la première des trois voies qui mènent à la forteresse.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Votre objectif est d'arriver au terme des trois voies qui mènent à la forteresse puis d'anéantir le Lanceur Magique, lequel agit en tant que gardien de Narzod lui-même. Si vous y parvenez, la Forteresse de Narzod et tout ce qu'elle renferme de maléfique se désintégreront sous vos yeux.

La voie inférieure

La partie commence; votre aéroglisseur se trouve au bas de la voie inférieure. Narzod vous a repéré et libère immédiatement ses gardiens de première ligne appelés Accapareurs de Destin. Comme tous les autres gardiens de la forteresse, ils envoient des Fers de Lance mortels qui peuvent détruire votre aéroglisseur par contact. (Un contact avec l'un des gardiens peut aussi vous détruire.) Manœuvrez votre aéroglisseur à l'aide de la manette de commande et appuyez sur le bouton 4 pour déclencher un tir explosif contre les Accapareurs de Destin et leurs Fers de Lance mortels. Quand vous aurez détruit tous les Accapareurs de Destin, il vous faudra affronter les Tarentules puis les Goules. Faites attention à ce que vos projectiles ne ricochent pas contre les parois de la voie et n'atteignent ainsi votre aéroglisseur !
Si vous réussissez à passer la voie inférieure, vous verrez apparaître sur l'écran YOU MAY PASS (vous pouvez passer). Manœuvrez votre aéroglisseur à travers la Tour de Garde vers la voie suivante.

La voie intermédiaire

Sur cette voie, il vous faudra affronter le même type de gardiens, mais cette fois Narzod en enverra davantage. Deux autres défis viendront s'y ajouter: les Fers de Lance des gardiens se diviseront en deux au contact de vos projectiles et ainsi le danger sera deux fois plus grand pour vous; des Oiseaux de Guerre accompagneront chaque vague d'Accapareurs de Destin, de Tarentules et de Goules. Les Oiseaux de Guerre de la voie intermédiaire ne peuvent vous causer de dommages que s'ils heurtent votre aéroglisseur. Cependant, il vous est possible de les utiliser à votre avantage en les faisant exploser alors qu'ils se trouvent au-dessus de la voie. Une fois touchés par un projectile explosif, ils vous serviront d'écrans contre les Fers des Gardiens. Néanmoins, ce rôle d'écran ne durera qu'un court moment avant qu'ils disparaissent.

Voie supérieure
Une fois encore, vous aurez à affronter le même type de gardiens, en nombre toujours plus grand. Comme sur la voie intermédiaire, leurs Fers de Lance se diviseront en deux au contact de vos projectiles et vous aurez de nouveau à affronter les Oiseaux de Guerre. Cette fois, cependant, ces derniers feront feu sur vous s'ils se trouvent à portée de votre aéroglisseur. Vous devez donc essayer de détruire ou d'éviter leurs balles.

La forteresse
Si vous parvenez à anéantir les trois vagues de gardiens qui se présentent sur la voie supérieure, vous verrez s'illuminer l'écran ABANDON ALL HOPE YE WHO ENTER HERE (abandonnez tout espoir en entrant ici), et vous pourrez entrer dans la dernière Tour de Garde et pénétrer dans la Forteresse de Narzod. À peine entrés, vous vous trouverez face à face avec le Lanceur Magique — une créature si démoniaque qu'elle en fait trembler de peur Narzod lui-même. Le Lanceur Magique enverra un nombre illimité de Fers de Lance contre votre aéroglisseur et de chaque côté de vous afin de vous empêcher d'avancer davantage. Les Fers de Lance se diviseront en deux au contact de vos projectiles. Pour anéantir le Lanceur Magique, vous devez l'atteindre **six** fois avec vos projectiles explosifs.

L'aéroglisseur
À chacune des parties, vous disposez de six aéroglisseurs et d'une quantité illimitée de munitions. Vous recevez un aéroglisseur supplémentaire chaque fois que vous parvenez à détruire le Lanceur Magique. Le nombre restant d'aéroglisseurs dont vous disposez est inscrit en bas à droite de l'écran.

Coups directs
Votre aéroglisseur sera détruit chaque fois qu'il entrera en contact avec
— l'un des gardiens
— l'un des Fers de Lance des gardiens
— l'un des Oiseaux de Guerre
— l'une des balles des Oiseaux de Guerre
— l'un de vos propres projectiles qui aura ricoché sur la paroi de l'une des voies.
Une fois touché, vous revenez sur la voie où vous vous trouviez et vous devez y affronter les gardiens que vous n'êtes pas parvenu à anéantir.

Les gardiens
Les gardiens de la forteresse sont représentés au début de la notice sur le jeu Fortress of Narzod. Ils sont tous sous le pouvoir du sorcier démoniaque

et leur seul but est d'anéantir tous les visiteurs indésirables. Au fur et à mesure de leur approche vers votre aéroglisseur, ils se déplaceront d'avant en arrière sans stratégie définie.
Chaque gardien peut lancer un Fer de Lance. Ces projectiles peuvent partir à n'importe quel moment et dans n'importe quelle direction vers le bas. Lorsque vous atteignez les voies intermédiaire et supérieure, les Fers de Lance se divisent en deux, ce qui double le danger. Plus les gardiens sont proches de votre aéroglisseur, plus il est facile de les éliminer. Il vous faudra tirer un nombre d'autant plus grand de projectiles que les gardiens seront loin de vous.

LES POINTS

Les gardiens que vous éliminez sur les voies vous rapportent le nombre de points suivant :

Type de Gardien	Points
Accapareur de Destin	10
Tarentule	10
Goule	10
Oiseau de Guerre	100
Lanceur Magique	10 (et un aéroglisseur en prime)
Fer de Lance entier	50
Fer de Lance Divisé	100

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une toute nouvelle partie avec le même nombre de joueurs, il suffit d'appuyer sur l'un des boutons du boîtier de commande après la fin de la partie Si vous désirez commencer un nouvelle partie avant que la précédente ne soit achevée ou si vous désirez changer le nombre de joueurs, appuyez sur le bouton Reset.

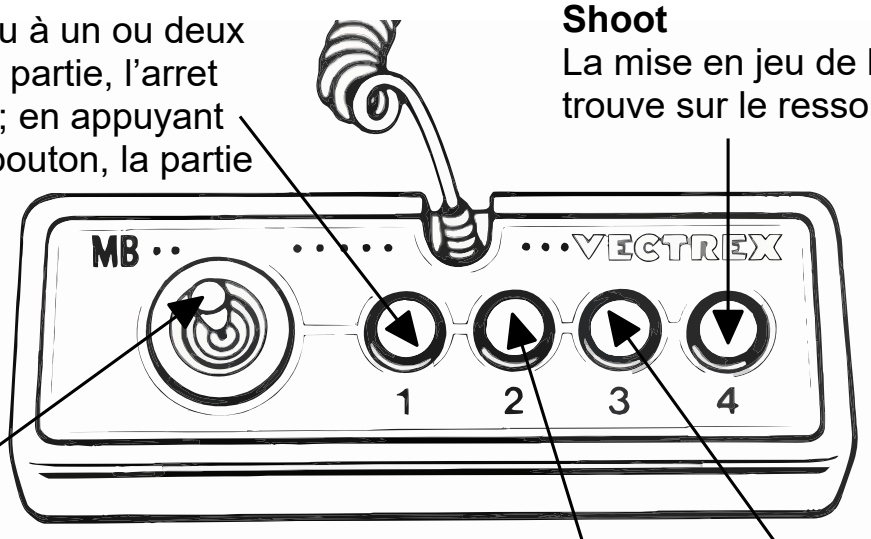
Préparez-vous à encore plus de sensations fortes et d'actions ultra rapides qu'avec le jeu arcade traditionnel de billard électrique. Les caractéristiques particulières du Flipper-Pinball — coupeur de billes, cibles escamotables et récupérateurs de billes — font de ce jeu la suprême version du billard électrique. Et en plus, il fait « Tilt »! L'action du jeu est rapide et acharnée. Il vous faudra faire preuve de réflexes sans faille pour garder la bille en jeu et mériter des points en prime.

COMMANDES DU JEU FLIPPER-PINBALL

Le jeu Flipper-Pinball est conçu pour être joué avec le seul boîtier de commande incorporé. Avec ce boîtier, il est possible de contrôler :

Pause
La selection d'un jeu à un ou deux joueurs. Pendant la partie, l'arret momentane du jeu ; en appuyant de nouveau sur le bouton, la partie reprend.

Shoot
La mise en jeu de la bille qui se trouve sur le ressort éjecteur.



Manette de Commande
Elle commande l'extension du ressort éjecteur lorsque la bille repose dessus. Plus on la tire vers soi, plus la vitesse d'éjection de la bille sera grande. En la poussant vers l'avant, on diminue l'extension du ressort. Lorsqu'une bille est en jeu, manette commande les vibrations de l'espace de jeu.

Right Flipper
Le fonctionnement des flippers situes à main droite.

Left Flipper
Le fonctionnement des flippers situes à main gauche.

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

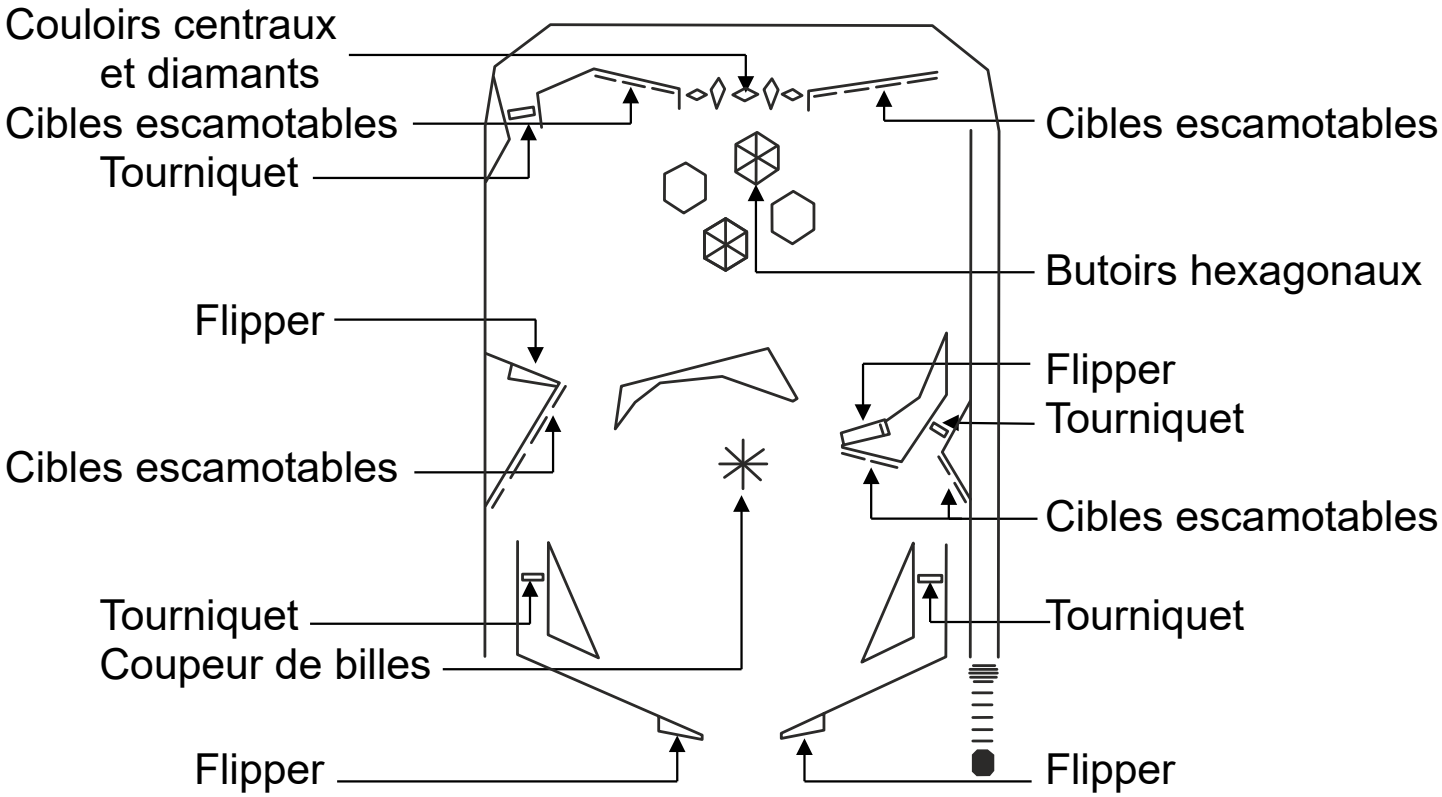
CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Le jeu Flipper-Pinball peut se jouer seul ou à deux. Lorsque l'inscription PLAYER 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer une fois sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2 apparaîtra alors sur l'écran. Lorsqu'il y a deux joueurs, ceux-ci utilisent le boîtier de commande à tour de rôle. En appuyant de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer une partie, on reprogramme le jeu pour un seul joueur.
Une fois que vous avez choisi le nombre de joueurs, il vous reste à appuyer sur le bouton 4 pour mettre en jeu vos cinq premières billes.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une bille apparaît en bas du couloir d'éjection; à l'aide de la manette, commandez l'extension du ressort qui va la propulser. (Plus on tire la manette vers soi, plus la vitesse d'éjection est grande). Appuyez ensuite sur le bouton 4 qui commande l'envoi de la bille. Puis utilisez les boutons 3 et 4 pour actionner les flippers de droite et de gauche, ainsi que la manette pour commander l'éjection des billes de jeu. Cette caractéristique traditionnelle du billard électrique influence les déplacements de la bille. Cependant, faites attention car si vous utilisez trop souvent la manette dans un court laps de temps, vous provoquerez un Tilt et perdrez la bille qui est en jeu. L'objectif du jeu consiste à maintenir chaque bille en jeu le plus longtemps possible, en heurtant le maximum d'obstacles et en marquant le plus grand nombre de points avec les cinq billes.

LE JEU FLIPPER-PINBALL



Multiplicateur de score

Le Multiplicateur de Score est le nombre suivi d'un « x » qui apparaît au-dessus de votre score. Il indique par combien sera multiplié le total de points reçus en prime lorsqu'il sera ajouté à votre score. Le Multiplicateur de Score maximum est 6. La mise en action du Coupeur de Billes ou l'allumage simultané des 4 butoirs font augmenter le chiffre multiplicateur.

Diamants des couloirs centraux

Les trois couloirs centraux situés en haut de l'espace de jeu sont reliés aux quatre butoirs hexagonaux qui se trouvent juste au-dessous. Si votre bille passe par l'un de ces couloirs lorsqu'un diamant s'y trouve, une prime de 500 points est accordée et l'un des butoirs s'allume. Si le diamant n'est pas dans le couloir que votre bille emprunte, vous marquez 1500 points mais aucun butoir ne s'allume. Si vous déclenchez l'allumage des quatre butoirs sans en toucher aucun, vous augmentez votre Multiplicateur de Score. Lorsque tous les diamants sont éteints, on dit qu'ils sont "au repos" et l'une des flèches du Récupérateur de Billes s'allume pour un court moment (voir ci-dessous).

Butoirs hexagonaux
Lorsque votre bille heurte l'un des butoirs hexagonaux en haut de l'espace de jeu, ce butoir clignote et vous marquez 15 points. Si le butoir est allumé lorsque vous le heurtez, vous marquez 500 points supplémentaires et le butoir s'éteint.

Tourniquets
Il y a quatre tourniquets : un dans le coin supérieur gauche, un au milieu du côté droit et dans chacun des coins inférieurs. Chaque fois qu'une bille passe par l'un de ces tourniquets, vous marquez 300 points. En heurtant l'ordre l'un des cinq jeux de Cibles Escamotables (voir ci-après), on déclenche l'apparition des Flèches pour les Primes de Tourniquets. Lorsque votre bille passe par un tourniquet où est allumée une Flèche de Prime, vous recevez 2000 points en prime et le Coupeur de Billes entre en action pour une période de temps illimitée.

Cibles escamotables
Il y a cinq jeux de Cibles Escamotables : de chaque côté des couloirs centraux et au-dessus des flippers supérieurs. Lorsque toutes les cibles d'un même jeu sont touchées, vous marquez 100 points de prime pour chacune d'elles. Si les cibles sont heurtées dans l'ordre (de droite à gauche ou vice versa), vous marquez 200 points de prime pour chacune d'elles. Cette dernière performance déclenche alors l'apparition des flèches pour les Primes de Tourniquets et l'entrée en action pour un court laps de temps du Coupeur de Billes.

Coupeur de billes
Le Coupeur de Billes est l'obstacle en forme d'étoile qui clignote au centre de l'espace de jeu. Si l'une de vos billes le heurte alors qu'il est en action, elle sera coupée en deux ce qui fait qu'il y aura deux billes en jeu en même temps; de plus, un butoir triangulaire apparaîtra entre les flippers inférieurs. Si l'une de vos billes heurte le Coupeur de Billes alors qu'il est en action pour une période de temps **illimitée** votre Multiplicateur de Score augmente. Il ne peut y avoir plus de deux billes en jeu en même temps.

Récupérateurs de billes
Il se trouve un Récupérateur de Billes dans les deux couloirs situés dans les coins inférieurs de l'espace de jeu. Normalement, lorsque votre bille emprunte l'un de ces couloirs, elle est perdue et la bille suivante est mise en jeu. Mais si le Récupérateur de Billes est en place lorsqu'une bille emprunte le couloir, cette dernière est retenue puis remise en jeu et une

prime de 1000 points est accordée.

Imprévus
Tout comme dans les véritables billards électriques lorsque la bille parfois saute par-dessus un butoir ou un obstacle, il vous semblera dans le jeu de Flipper-Pinball qu'elle traverse de temps à autre butoir ou une paroi. N'y attachez pas d'importance et continuez à jouer normalement. Il n'y a ni pénalisation ni points marqués pour de tels Imprévus.

LES POINTS

Résumé de la marque

		Points	
Couloir Central allumé	avec les diamants	500	
	sans les diamants	1500	
Butoirs Hexagonaux	éteints	15	
	allumés	515	
Tourniquets	sans la flèche de prime	300	
	avec la flèche de prime	2000	
Cibles Escamotables	heurtées sans ordre	100	chaque
	heurtées dans l'ordre	200	chaque
Récupérateurs de Billes		1000	

Combinaison de Marque

	Points
Cibles Escamotables en haut à droite et Tourniquet en bas à gauche avec la flèche de prime	5000
Cibles Escamotables en haut à gauche et Tourniquet en bas à droite avec la flèche de prime	5000
Cibles Escamotables en bas à gauche et Tourniquet en haut à gauche avec la flèche de prime	5000
Cibles Escamotables en bas à droite et Tourniquet en bas à droite avec la flèche de prime	5000

Toutes les Cibles Escamotables et le Récupérateur de Billes triangulaire	10.000

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie avec le même nombre de joueurs, il suffit d'appuyer sur l'un des quatre boutons du boîtier de commande une fois que la partie précédente est terminée. Si l’on désire toutefois commencer un nouvelle partie avant que la précédente ne soit achevée ou si l’on veut simplement changer le nombre de joueurs, il faut appuyer sur le bouton Reset.

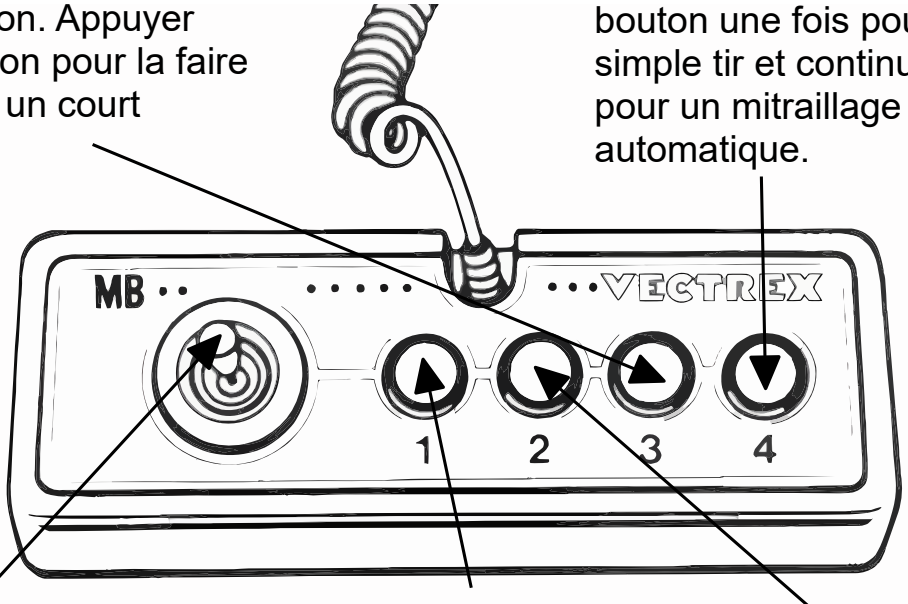
Pénétrez dans une galaxie future où règnent l'aventure et le danger. Vous deviendrez le Dieu Faucon—un être doué d'une vitesse et d'une puissance extraordinaires—et vous essaierez de capturer les étonnantes créatures qui peuplent la Toile Fantasque filant à grande allure. Mais ces vingt créatures sont protégées par des gardiens et surtout par le dangereux Dragon Cosmique, lesquels deviendront au fil du jeu de plus en plus difficiles à traquer. Pourra-t-on vous compter parmi les rares qui aient jamais réussi à capturer la vingtième et dernière de ces créatures?

COMMANDES DU JEU WEB WARP

Le jeu Web Warp est conçu pour être joué avec le seul boîtier de commande incorporé. Avec ce boîtier, il est possible de commander:

Capture
La mise en action de la Baguette de Capture du Dieu Faucon. Appuyer sur le bouton pour la faire apparaître un court moment.

Fire
Le tir du Dieu Faucon contre les Bourdons. Appuyer sur le bouton une fois pour un simple tir et continuellement pour un mitraillage automatique.



Manette de Commande
Pousser vers l'avant pour accélérer ; tirer vers l'arrière pour ralentir. Pousser vers la droite ou vers la gauche pour manœuvrer le Dieu Faucon dans l'une ou l'autre de ces directions.

Exit Trophy Room
La sélection d'un jeu à un ou à deux joueurs. Et au cours de la partie, la sortie de la Salle des Trophées

Exit Trophy Room
La possibilité pour le Dieu Faucon de sortir de la Salle des Trophées

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Web Warp peut se jouer seul ou à deux. Lorsque l'inscription PLAYER 1 apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer une fois sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2 apparaîtra alors sur l'écran. Lorsqu'il y a deux joueurs, ceux-ci utilisent à tour de rôle le boîtier de commande incorporé. En appuyant de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer la partie, on reprogramme le jeu pour un seul joueur.
Après avoir sélectionné le nombre de joueurs, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le bouton 4 pour commencer votre vol fantastique en tant que Dieu Faucon.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Vous voici Dieu Faucon dans les Guerres de Toile et vous entrez dans le jeu par le bas de l'écran. Vous allez maintenant planer au-dessus de la Toile Fantasque à la recherche des créatures de valeur qui peuplent cette partie de l'univers. Votre mission consiste à parcourir sans encombre la toile tout en essayant de capturer le plus grand nombre des 20 espèces de créatures que vous exposerez ensuite dans votre Salle des Trophées.

Les Bourdons

Dès le début de la partie, vous devrez affronter les escadrons de Bourdons impitoyables qui gardent et protègent chacune des créatures. Ces Bourdons en forme d'étoile à quatre pointes acérées vous attaqueront sans merci et anéantiront le Dieu Faucon en le touchant à moins que vous-même ne parveniez à les détruire avec votre arme explosive. Il est aussi possible de tromper les Bourdons en vol. Mais ils reviendront et vous prendront en chasse à une vitesse de 10 km/h supérieure à celle à laquelle vous les avez dépassés. Vous pouvez alors ralentir pour les anéantir quand ils se retrouveront devant vous, ou bien vous pouvez accélérer et les laisser derrière vous. Plus votre vitesse de vol sera grande, plus vous marquerez de points pour la destruction d'un Bourdon.

La Salle des Trophées

Lorsqu'une créature fantasque apparaît, vous devez, à l'aide de la manette de commande, positionner le Dieu Faucon dans la Toile de telle sorte que vous rencontriez la créature de face et puissiez la capturer avec votre Baguette. Faites attention parce qu'une créature peut vous anéantir si elle vous touche alors que votre arme n'aura aucun effet sur elle. Lorsque vous avez capturé une créature, vous voyez apparaître dans la Toile un portail carré qui ouvre votre Salle des Trophées où se trouvent exposées les créatures capturées. Passez ce portail et pénétrez l'univers secret et protégé de votre Salle des Trophées. Quand vous êtes prêt à reprendre la chasse appuyez soit sur le bouton 1 soit sur le bouton 2 et vous vous retrouverez de nouveau dans la Toile Fantasque. Si après 30 secondes vous n'avez appuyé sur aucun de ces boutons de sortie, vous serez déporté automatiquement dans la Toile.

Le Dragon Cosmique

Si vous ne parvenez pas à capturer une espèce de créatures après l'apparition de deux de ses représentants, ou si vous ne parvenez pas à traverser le portail après deux tentatives, le Dragon Cosmique apparaîtra à

distance puis se rapprochera de vous rapidement. Lorsque vous vous trouverez à sa portée, il vous enverra des boules de feu. Vous ne disposez, malheureusement, d'aucun moyen de défense contre le Dragon Cosmique et vous pouvez seulement essayer d'éviter les boules de feu en rectifiant votre vol à la fraction de seconde près. A chacune des apparitions du Dragon Cosmique, sa précision s'améliore et le nombre de boules de feu qu'il lance augmente. Méfiez-vous !
En tant que Dieu Faucon vous disposez de cinq vies. Soyez très prudent lors de votre périple dans la Toile Fantasque. Si vous êtes touché par l'un des Bourdons, ou l'une des créatures fantasques, ou encore par l'une des boules de feu du Dragon Cosmique, cela vous coûtera une vie. Et maintenant, bonne chasse !

LES POINTS

Les points sont marqués comme suit :

Créatures Fantasque	325 par capture
Bourdons	75 points par Bourdon, plus 10 % de la vitesse indiquée
Salle des Trophées	750 points chaque fois vous passez le portail et entrez dans votre salle des Trophées

PRIME

Une vie supplémentaire sera accordée au Dieu Faucon chaque fois que le nombre de points suivant sera atteint :
25 000 points
50 000 points
90 000 points
250 000 points
999 000 points

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une toute nouvelle partie avec le même nombre de joueurs, il suffit d'appuyer sur l'un des quatre boutons du boîtier de

commande après la fin de la partie Si vous désirez commencer un nouvelle partie avant que la précédente ne soit achevée ou si vous désirez changer le nombre de joueurs, appuyez sur le bouton Reset.

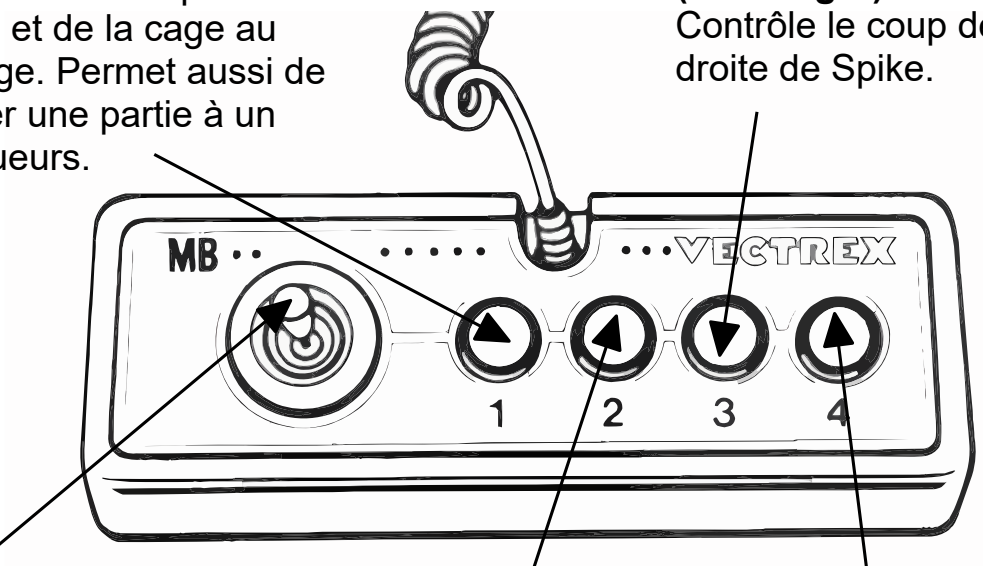
SPIKE

L’infâme Spud, un bandit, vient de kidnapper notre héroïne, la douce et innocente Molly, et l'a emportée très loin, dans un endroit retiré secret, sa tanière. « Eek! Help, Spike ! » (Au secours, Spike !)
Spike, notre courageux héro et le seul amour de Molly, se lance à la rescousse. Il devra se fier à votre habileté et à vos rapides réflexes conditionnés à la fraction de seconde, pour l'aider à accomplir sa mission: rechercher et sauver Molly. Manœuvrez Spike à travers les dangereux obstacles, tout en essayant d'éviter les monstrueuses créatures qui lui barrent la route, jusqu'à la tanière secrète de Spud. Si vous réussissez, Spike peut sauver Molly et tous deux vivront heureux pendant de longues années - ou jusqu'à ce que Spud attaque de nouveau. « Oh. Non! »

Les commandes de Spike[MC]

Echelle/Cage (Ladder/Cage)
Permet de modifier la position de l'échelle et de la cage au dernier étage. Permet aussi de sélectionner une partie à un ou deux joueurs.

Coup de pied à droite (Kick Right)
Contrôle le coup de pied à droite de Spike.



Levier de commande
Permet de déplacer Spike latéralement le long des trottoirs mobiles. Sert également à faire monter ou descendre Spike

Coup de pied à gauche (Kick Left)
Contrôle le coup de pied à gauche de Spike.

Saut (Jump)
Utilisé simultanément avec le levier de commande pour permettre à Spike de sauter au-dessus des obstacles ou d'un trottoir à l'autre.

Comment jouer

Spike[MC] peut être joué à un ou deux joueurs. Pour les parties à deux joueurs, seul le tableau de commande incorporé est utilisé et les joueurs jouent à tour de rôle, chaque fois que Spike est vaincu.

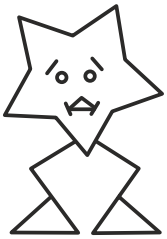
Sélection des joueurs
Lorsque l'inscription PLAYER 1 (JOUEUR 1) apparaît sur l'écran, pressez la touche No 1 une fois pour jouer une partie à deux joueurs. L'inscription PLAYER 2 (JOUEUR 2) apparaîtra alors sur l'écran. Vous pouvez retourner à une partie à un seul joueur en pressant de nouveau la touche No 1 avant de commencer la partie.

Comment commencer une partie
La partie commence lorsque vous pressez la touche No 4.

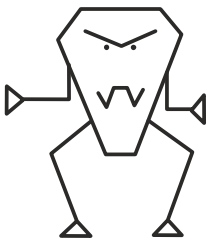
La partie
La douce et innocente, Molly, notre héroïne, a été kidnappée par l'infâme Spud ! Seul Spike peut la sauver d'un sort pire que la mort ! Spike devra être manœuvré à travers de dangereux obstacles et devra éviter des créatures monstrueuses qui lui barrent le chemin; soyez donc prêt à des rencontres sinistres… de la pire espèce.
Dès que Spike défonce la porte de la tanière de Spud, la zone de jeu apparaît. Spike pénètre sur la première coursive, celle du fond...et vous contrôlez maintenant Spike !
Il existe trois coursives, reliées par une échelle mobile. Au-dessus de la dernière coursive, Molly est gardée prisonnière par Spud, dans une cellule dont la fenêtre porte des barreaux. Afin d'aider Spike à sauver Molly, vous devez manœuvrer Spike en vue de lui faire prendre la clé de la cellule — puis lui faire monter des échelles jusqu'à la dernière coursive. Vous pouvez déplacer les échelles en pressant la touche No 1. La clé apparaîtra sur l'écran à différents endroits. Vous devez donc déplacer Spike très rapidement si vous voulez qu'il l'attrape.
Lorsque vous réussissez à manœuvrer Spike jusqu'à la dernière coursive et qu'il détient la clé de la cellule de Molly, aidez-le à libérer son seul amour; placez-le sous la cage et faites-le sauter à sa rescousse. Si Spike est vaincu, il devra recommencer sa mission en retournant à la première coursive !
Après votre premier round, les hommes de l'infâme Spud entrent en jeu,

contre Spike. Ils feront n'importe quoi pour empêcher Spike d'atteindre la cellule de la prison secrète de Molly ! Au troisième round et dans les rounds subséquents, des oiseaux se joignent aux hommes de Spud, contre Spike ! Au fur et à mesure que la partie se déroule, ces créatures se déplaceront de plus en plus vite. Aidez Spike à donner des coups de pied aux hommes de Spud et aux oiseaux et gagner des points supplémentaires.
Surveillez le nœud de Molly, après le premier round. Ce nœud tombera de sa cellule et si Spike réussit à le saisir, tous ses adversaires seront immobilisés pendant un court instant, lui permettant de s'approcher sans danger de la cellule de Molly.
Spike a droit à quatre défaites par partie (et d'avantage si vous gagnez des vies supplémentaires en cours de partie). Il peut être vaincu s'il tombe d'une coursive et qu'il n'y a pas d'autre coursive au-dessous de lui... s'il tombe sur les côtés de l'écran ... ou s'il est touché par un oiseau ou un homme de Spud.
Alors que vous passez aux niveaux supérieurs du jeu, les coursives changent de direction chaque fois que Spike détruit un homme de Spud ou un oiseau à l'aide de son puissant coup de pied.
Dans une partie à un seul joueur, le jeu continue jusqu'à ce que Spike soit vaincu quatre fois. Dans une partie à deux joueurs, le jeu continue jusqu'à que les deux joueurs soient tous deux vaincus quatre fois... le gagnant est celui qui a obtenu le plus haut score.

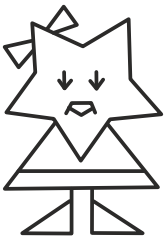
Les héros et bandits



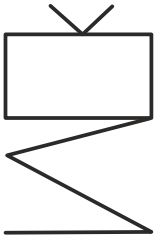
Spike est notre héro et le personnage que vous contrôlez! A l'aide du levier de commande,faites-le avancer ou reculer sur les coursives, ou monter et descendre les échelles qui relient les trois coursives, ou aidez-le à sauter par-dessus les obstacles (pour faire sauter Spike, utilisez la touche No 4 et le levier de commande simultanément). N'oubliez pas que Spike peut donner des coups de pied à droite et à gauche lorsqu'il est sur une coursive ou lorsqu'il saute… mais il ne peut jamais le faire lorsqu'il est sur une échelle !



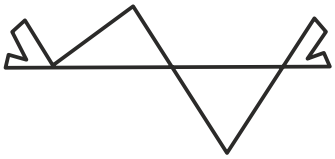
Spud est le bandit et le sinistre ravisseur de Molly. Il apparaît sur l'écran, kidnappe la pauvre héroïne puis disparaît en enfermant Molly à clé dans sa cellule secrète.



Molly, notre héroïne, est kidnappée et emportée dans la tanière secrète de Spud. Tant que Spike ne la sauve pas, nous ne voyons rien d'autre de Molly que son nœud qui tombe doucement de la fenêtre de sa cellule, sur les coursives, pour avertir Spike et l'aider dans sa mission de sauvetage.



Les **hommes** de Spud n'ont pas l'air terrible, mais prenez garde ! Ils rebondissent et se déplacent horizontalement sur la coursive... dans un seul but: attaquer le pauvre Spike ! Ce sont les protégés de Spud... ils feront n'importe quoi pour empêcher Spike d'atteindre la cellule de Molly.



Les **oiseaux** battent des ailes et sont les plus dangereux ennemis de Spike. Ils se déplaceront à travers l'écran, au-dessus d'une coursive — et ils peuvent descendre à la coursive au-dessous pour attaquer notre héro ! Les oiseaux sont aussi commandés par le sinistre Spud, soyez donc sur vos gardes !

Le score

Vous gagnez des points, comme suit:

Action	**Points**
Coup de pied à un homme de Spud	100
Coup de pied à un oiseau	200
Attraper une clé	500
Ouvrir la cellule de Molly	2000

Gagner une vie supplémentaire (droit à une défaite additionnelle) pour chaque 10.000 points gagnés.

Pour commencer une nouvelle partie

Pour commencer une toute nouvelle partie avec le même nombre de joueurs, pressez l’une des quatre touches du tableau de commande à la fin de la partie en cours. Si vous souhaitez recommencer une partie avant de l'avoir terminée, ou changer le nombre de joueurs, pressez le bouton de remise à zéro de la console.

SOCCER·FOOTBALL

Relevez le plus grand défi de football… sans jamais quitter votre fauteuil ! Jouez avec un ami ou mesurez-vous à l'ordinateur dans ce jeu débordant d'action qui exige toute la concentration, la stratégie et les réflexes d'une véritable partie ! Préparez-vous pour le grand match — vous avez le contrôle !

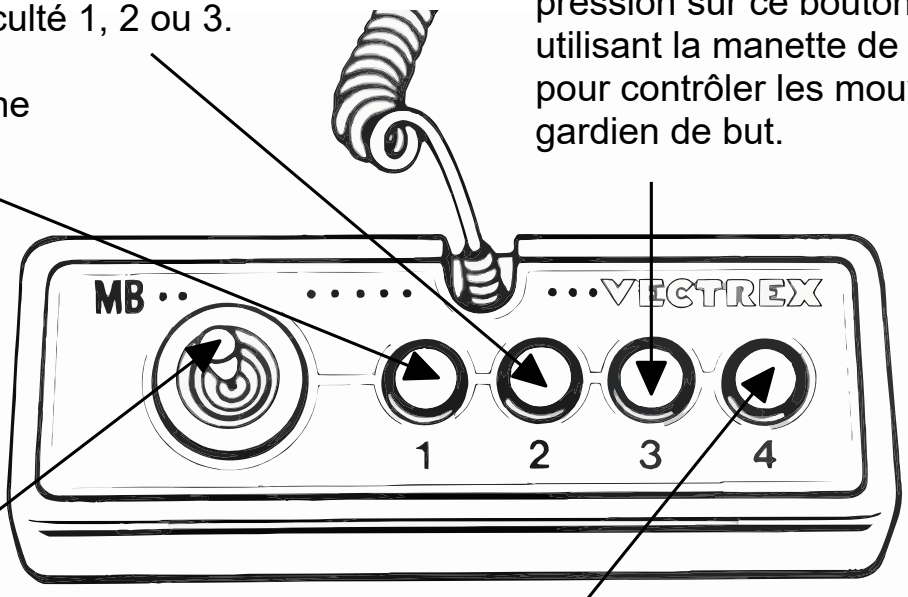
COMMANDES DU JEU SOCCER-FOOTBALL

Lorsqu'il n'y a qu'un seul joueur, « Soccer-Football » est conçu pour être jouer avec le boîtier de commande incorporé. **Cependant si deux joueurs désirent jouer simultanément, un second boîtier de commande (vendu séparément) est nécessaire**. Avec ce ou ces boîtiers il est possible on peut commander:

La sélection des niveaux de difficulté 1, 2 ou 3.

La sélection d'une partie à un ou deux joueurs.

Attack Kick/ Defend Goalie
Si l'on attaque, ce bouton déclenche le tir. Si l'on joue la défense, la pression sur ce bouton tout en utilisant la manette de commande pour contrôler les mouvements du gardien de but.



Manette de commande (Joystick)
Les mouvements du joueur dont la tête est surmontée d'un point et qui joue l'attaque ou défense. Si l'on oriente la manette dans une quelconque direction et que l'on presse ensuite le bouton qui déclenche le tir, le joueur tirera ou passera le ballon dans cette direction.

Attack Pass/Defend Switch
Lorsque l'on attaque, ce bouton commande la passe du ballon à un équipier Si l'on joue la défense, ce bouton reporte sur les trois joueurs de défense l'action de la manette de commande.

LE JEU

Insérer l'écran transparent derrière les quatre onglets placés en haut et en bas de l'écran de la console.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Soccer-Football peut se jouer seul ou à deux. Tout d'abord, les mots HEADS UP apparaîtront pour signaler le début de la partie. Ensuite, lorsque l'inscription PLAYER 1/GAME 1 apparaîtra sur l'écran, il suffit d'appuyer une fois sur le bouton 1 si l'on désire jouer à deux. L'inscription PLAYER 2/GAME 1 apparaîtra alors sur l'écran. Si l'on appuie de nouveau sur le bouton 1 avant de commencer une partie, on re-programme le jeu pour un seul joueur.

CHOIX D'UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Appuyez sur le bouton 2 pour sélectionner soit le niveau 1 (le plus facile), soit le niveau 2, soit le niveau 3 (le plus difficile).
Une fois que vous avez choisi le nombre de joueurs et sélectionné un niveau de difficulté, il vous reste à appuyer sur le bouton 4 qui déclenchera le coup d'envoi du jeu. Lorsqu'il n'y a qu'un joueur, celui-ci a toujours le contrôle des footballeurs les plus lumineux et l'ordinateur s’occupe des autres. Lorsqu'il y a deux joueurs, celui qui tient le boîtier de commande incorporé a le contrôle des footballeurs les plus lumineux et celui qui a le second boîtier de commande a le contrôle des autres footballeurs.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Écoutez le charivari que fait la foule! Le match va commencer !
Il s'agit maintenant pour vous d'envoyer le ballon dans les buts adverses et de marquer aussi souvent que possible lorsque vous attaquez. Lorsque vous jouez en défense, vous devez empêcher l'adversaire d'envoyer le ballon dans vos buts.

Les équipes

Chaque équipe se compose de trois joueurs sur le terrain et d'un gardien qui reste dans la zone de but. La manette contrôle le joueur (qui attaque ou défend) dont la tête est surmontée d'un point. Si vous jouez la défense,

vous pouvez appuyer sur le bouton 4 pour amener ce point au-dessus de l'un de vos trois joueurs de défense dont vous gagnerez ainsi le contrôle.

Le coup d'envoi

Les équipes sont alignées pour le coup d'envoi. Celle dont le joueur central est le plus éloigné de la ligne médiane est l'équipe attaquante. Lorsque vous mettez l'appareil en marche, l'équipe attaquante est toujours celle qui est à droite de l'écran. Une fois que vous avez déclenché le coup d'envoi en appuyant sur le bouton 4, le joueur central se précipite vers le ballon qu'il envoie à l'un ou à l'autre de ses équipiers. Quand le ballon est réceptionné, les deux joueurs restants de l'équipe attaquante commencent à remonter le terrain jusqu'à ce que la ligne de but soit en vue.

Les passes et les tirs

Préparez-vous ! Lorsque votre équipe attaque, vous pouvez dribbler, passer ou shooter le ballon dans la direction que vous choisissez en orientant la manette de commande selon votre gré. Une passe s'effectue dans la direction indiquée par la manette lorsque vous appuyez sur le bouton 4. Le ballon passé ralentit au fil de sa course et finit par s'arrêter s'il n'est intercepté par aucun joueur.

Pour tirer (ou shooter) le ballon, orientez la manette dans la direction voulue et appuyez sur le bouton 3. Un joueur de l'une ou l'autre équipe peut prendre possession du ballon lorsque celui-ci est tiré ou passé. (Un tir est plus rapide qu'une passe).

Utilisez à votre avantage le « balayage panoramique » du terrain de football lorsque vous tirez ou shootez. Rappelez-vous qu'il y a toujours trois joueurs dans votre équipe. Lorsque l'un d'eux disparaît d'un côté de l'écran, il réapparaît de l'autre, à la même hauteur, puisque le terrain défile horizontalement. Aussi, vous devez viser à cette hauteur quand vous passez le ballon.

Le joueur et le gardien jouant la défense

Le joueur de la défense peut lancer une attaque contre le joueur offensif et essayer de lui prendre le ballon, mais cela ne marche pas à tous les coups ! On peut contrôler les mouvements du gardien défendant avec la manette si l'on maintient la pression sur le bouton 3. Il se déplace le long des buts selon les inclinaisons données à la manette de commande.

Les sorties et les remises en jeu du ballon

Lorsque le ballon traverse les lignes latérales, l'équipe qui le touche en dernier en perd le contrôle et c'est l'équipe adverse qui est chargée de le remettre en jeu. Lorsque le ballon traverse les lignes des extrémités du

terrain et que la défense le touche en dernier, l'équipe attaquante se voit attribuer un tir de corner. Si l'équipe attaquante touche le ballon en dernier, c'est alors au gardien de but de le remettre en jeu en dégageant au pied.

Pour jouer les touches, un joueur se précipite automatiquement vers la ligne latérale. Il remet le ballon en jeu en le lançant à l'un de ses équipiers.

Attention au chronomètre !
La partie comprend deux mi-temps de trois minutes. (Les mi-temps sont indiquées en bas au centre de l'écran). Le chronomètre, en haut au centre de l'écran, ne s'arrête que lorsque l'une des deux équipes marque un but. S'il y a match nul à la fin des deux mi-temps, préparez-vous à une prolongation de jeu. Arrivé à ce stade, le jeu se poursuit en séquences de trois minutes jusqu'à ce que l'une des équipes marque un but et gagne la partie.

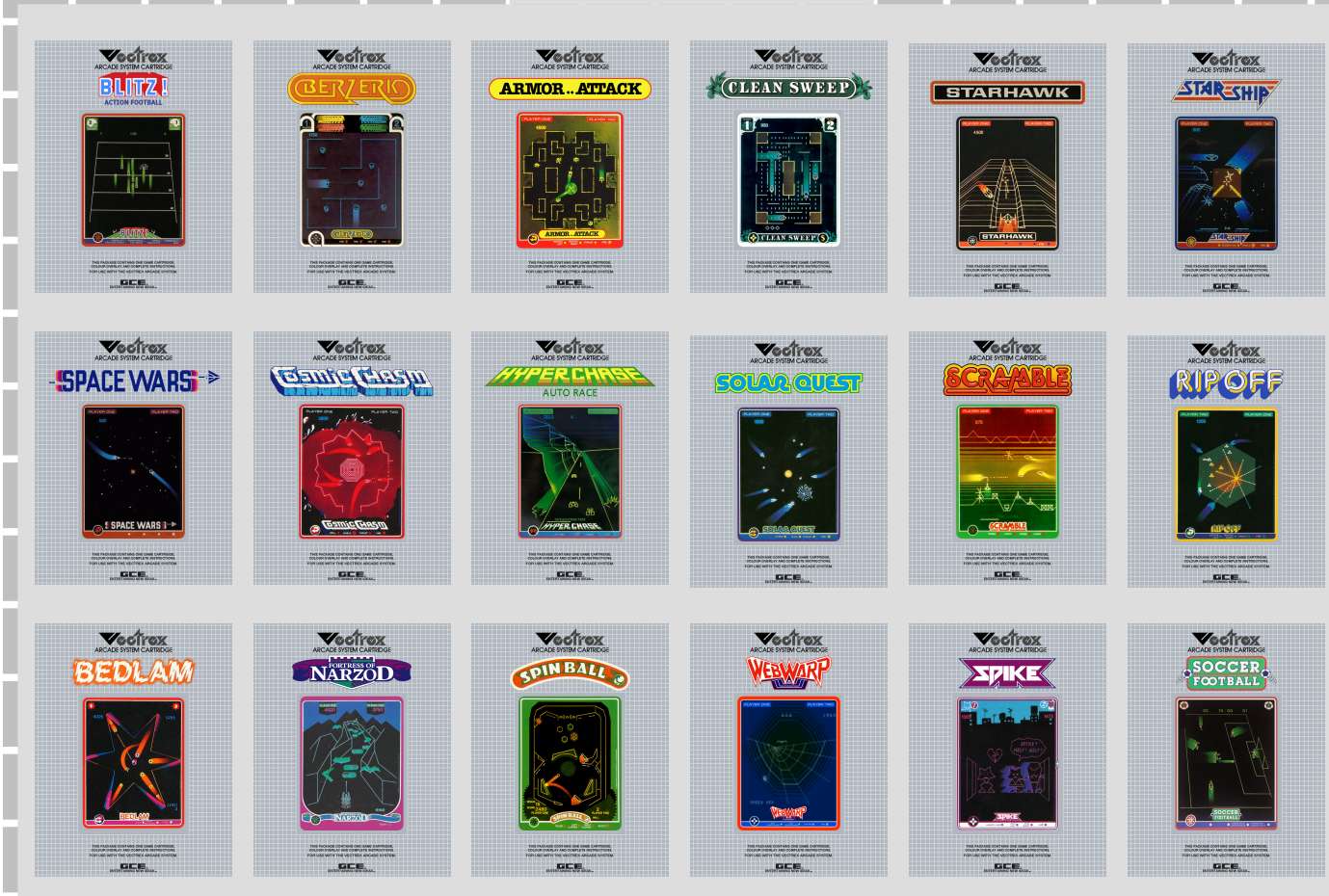
LES POINTS

Comme dans un véritable match de football, une équipe marque un point chaque fois qu'elle envoie le ballon dans les buts adverses. A la fin de la partie, le score total apparaît.

UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une toute nouvelle partie avec le même nombre de joueurs et le même niveau de difficulté, il suffit d'appuyer sur l'un des boutons du boîtier de commande. Si vous désirez toutefois commencer un nouvelle partie avant que la précédente ne soit achevée ou si vous désirez changer le nombre de joueurs ou le niveau de difficulté, il faut alors appuyer sur le bouton Reset.

Les 19 jeux classiques de la console réunis en un seul livret !



1 ou 2 joueurs

MB
VIDEO
ELECTRONICS